

이 책을 사용하는 분들에게

가족캠프활동은 청소년과 부모가 함께 참여하는 수련거리로서, 가족에 대한 사랑과 이해를 증진시키고, 가족이 겪는 문제들을 숙고해보며, 세대 간 그리고 이웃 간에 서로 다른 문화들을 관찰하고 경험해보는 것을 목적으로 한다. 이 수련거리는 또한 자연환경 속에서 가족들이 일상생활에서 얻은 스트레스를 해소하고 몸과 마음에 충분한 휴식을 얻을 수 있도록 한다.

이 책은 가족캠프활동을 지도할 청소년 지도자들이 매뉴얼로 이용할 수 있도록 구성되었다. 먼저 가족캠프활동이 추구할 일반적인 목표를 정의하여 구체적인 조건에 따라 변형할 수 있도록 하였다. 다음으로 가족캠프활동에서 이루어질 수 있는 단위활동을 5가지 활동영역으로 나누어 제시하였다. 각 활동영역은 고유의 목적을 가지고 있으며, 단위활동들은 그 목적을 실현시킬 수 있는 활동내용을 여러가지 형태로 제시하고 있다. 단위활동의 소개는 먼저 활동과정을 설명하고 그 의의와 필요한 조언을 달았으며, 특히 도움자료 코너를 두어 각각의 단위활동에 관하여 지도자들이 알아 두어야 할 지식이나 정보를 제공하였다. 마지막 장에서는 구체적인 프로그램을 구성할 때 참고할 원리들과 그 것을 적용시킨 사례로 몇개의 모델을 제시하였다.

이 책이 현장에서 근무하는 청소년지도자들을 위한 매뉴얼로 엮여지기는 하였지만, 구체적인 상황을 가정한 프로그램을 제시하는데 목적이 있지 않고 상황에 알맞게 프로그램을 구성할 수 있게 하는데 그 목적을 두고 있다. 따라서 실제로 구체적인 상황조건에 따라 프로그램을 구성하고 실시하기 위해서는 지도자들의 전문적인 역량이 필요하다.

특히 이 책에서는 가족캠프활동에 고유한 단위활동으로 개발된 내용들을 지도하는데 필요한 지도방법을 제시하지 못하였다. 현장에서 활동하는 청소년 지도자들의 입장에서는 새로운 활동내용의 소개 뿐만 아니라 그러한 내용을 지도하는데 필요한 지도방법에 대한 지식이 필요할 것이다. 수련거리 지도방법의 개발은 가족캠프활동을 위해서 뿐만 아니라 모든 수련거리들의 개발에 공통으로 필요하므로 앞으로 이에 대해서도 체계적인 연구가 이루어질 것을 기대하며, 현재로서는 청소년지도자들이 자율적인 역량으로 이 문제를 숙고해보기를 바랄 뿐이다.

제 1 장 가 쯔 캠프 활동의 목 적 과 활 동 내 용

1. 목적

가족캠프활동의 목적은 무엇보다도 먼저 가족구성원들 사이에 사랑과 이해를 증진시키는데 있다. 가족에 대한 사랑은 인간 뿐만 아니라 모든 동물의 근본적인 속성이라고 볼 수 있다. 당연하고 자연스럽게 이루어지는 것을 추구하기 위해 특별한 활동을 한다는 것이 언뜻 의아해 보일 수 있다. 그러나 오늘날 우리들 가정의 처해 있는 일반적인 상황들을 보면, 가족의 가장 기초적인 기능이나마 유지하고 있는지 생각해볼게 된다. 청소년들은 그들 나름대로 과중한 일과 속에 살고 있고, 직장인들 또한 가족을 위해 얼마나 충분한 시간을 할애하고 있는가? 겉보기에는 아무런 문제없이 살고 있는 가족들조차도 가족구성원들 사이에 사랑하고 이해하는 마음을 주고받을 상황을 연출할 여유를 누리고 있지 못하고 있다. 가족캠프활동은 짧은 기간 동안이나마 가족의 의미를 충분히 생각해보도록 하는 상황을 제공하는데 가장 근본적인 목적을 둔다.

가족캠프활동은 또한 어느 가족에서나 볼 수 있는 문제들, 즉 가족구성원들이 가족 안팎에서 겪는 일상적인 갈등에 관해 참여자들 스스로 문제를 찾고 그 문제의 해결방안에 관해 숙고해 보는 것을 활동목적으로 한다. 앞에서 말한 가장 기본적인 목적인 가족구성원 사이의 사랑과 이해를 증진시키기 위해서는 가족구성원들 각자가 일상생활에서 겪는 문제들을 서로 생각해 주고 함께 해결해 보려는 노력이 필요하다. 가득 쌓여 있는 문제들을 덮어두고 가족구성원들 사이에 사랑과 이해를 바라는 것은 피상적이고 현실도피적인 접근이 될 것이다.

여러 가족이 참여하는 조직적인 활동으로서의 가족캠프활동은 부모들이 자녀세대의 문화를 그리고 자녀들이 부모세대의 문화를 관찰하고 경험해보는 것을 목적으로 한다. 참가자들은 서로 다른 세대의 문화를 이해함으로써 가족구성원들을 가족 내에서 그들의 위치에만 견주어 보지 않고 보다 폭 넓게 이해할 수 있는 기반을 갖추게 된다. 이웃과의 교류를 통하여 각 가족의 문화와 더불어 공동체 전체의 문화를 발전시키는 것 또한 가족캠프활동의 중요한 목적이 된다. 이 활동에 참여하는 가족들은 각각 나름대로 다양한 문화를 가지고 있을 것이다. 부모들이 자녀들을 대하는 방식에서부터 식사습관, 좋아하는 놀이, 이웃들과의 교류 등 여러 가지 면에서 서로 좋은 점을 배우고 익히도록 한다. 개별 가족들 간의 문화

교류는 그들이 속해 있는 공동체 전체의 문화를 발전시키는데 공헌할 것이다.

이상에서 언급한 가족캠프활동의 목적은 구체적인 참가대상에 관계없이 일반적인 수준에서 제시한 것이다. 이 일반적인 목표들은 참가대상, 시기, 수련터전 등의 구체적인 조건에 알맞게 변화되어야 할 것이다. 이 책의 마지막 장은 대상에 따른 프로그램 구성의 모델을 통하여 일반적인 목표를 상황에 따라 변형시킨 예를 보여주고 있다.

위에서 언급한 가족캠프활동의 일반적인 목적을 요약하면 다음과 같다.

- ▷ 가족구성원들 사이에 사랑과 이해를 증진시킨다.
- ▷ 일상적인 가족문제를 스스로 진단하고 그에 대한 대처방안을 숙고해본다.
- ▷ 청소년 세대와 부모 세대 사이에 볼 수 있는 문화의 차이를 관찰하고 경험해 본다.
- ▷ 이웃들과의 교류를 통하여 본 받을 만한 가족문화를 서로 공유한다.

2. 활동내용

가족캠프활동의 내용은 일차적으로 위에서 언급한 활동목적을 달성하기 위한 것이어야 하며 동시에 캠프활동이라는 수련거리의 형식이 요구하는 특성을 만족시킬 수 있어야 한다. 이를 위하여 이 책에서는 가족캠프활동의 특수성을 고려한 활동영역으로 가족소개활동, 가족이해활동, 가족교류활동 그리고 가족문제탐색활동의 4개 활동영역을 설정하였고, 캠프활동의 특성을 살리는데 필요한 놀이들을 소개하기 위하여 가족놀이활동을 설정하였다. 각 활동영역별로 개발된 단위활동의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 가족소개활동

가족소개활동은 가족캠프활동이 처음 시작될 때 참가자와 지도자들 사이에서 어색한 분위기를 짧은 시간에 없애춤으로써 참가자들이 모임에 대한 기대를 가지도록 함과 동시에 다른 가족들과 친밀한 교제가 이루어지도록 고안된 놀이들이다. “온 몸으로 인사해요”, “우리 가족 소개” 등 모두 5개의 활동이 소개되어 있는데 그들 사이에는 다소 연속성이 존재한다. 처음에는 참가자들끼리 열

굴을 익히는 간단한 놀이에서 시작하여 소집단 내에서 가족을 소개하는 놀이, 참가자 전체가 서로 인사하고 이름을 파악하는 놀이, 마지막에는 서로 친숙한 분위기를 만들기 위한 놀이가 소개된다.

(2) 가족이해활동

이 활동영역에서 추구되는 주요 목적은 가족구성원들 사이에 사랑과 이해를 증진시키는 것이다. 개발된 단위활동은 다음의 9가지 활동이다 : “가족회의”, “가족사 연표 만들기”, “내가 본 부모님의 직업”, “명상을 통한 가족사랑”, “그림으로 그린 편지”, “자녀가 준비하는 아침식사” 이 활동들을 통하여 참가자들은 가족에 대한 정체성을 확인하고 가족이 그동안 살아온 생활사를 회고해 보는 기회를 갖는 한편, 가족구성원들에 대한 이해를 심화시키게 될 것이다. 또 평소에 무심코 주의하지 않았던 가족들의 기호나 장점을 생각해 보기도 하며 가족구성원들 사이에 밀도있는 상호작용을 경험하게 된다. 이 활동영역에서는 이웃과의 상호작용이 크게 중요하지 않으며, 각 가족들의 활동은 병렬적인 형태를 띠게 된다.

(3) 가족문제 탐색활동

이 영역의 단위활동들에서 추구하는 바는 일상적으로 부딪히는 가족문제에는 어떤 것들이 있으며 어떻게 하면 그 문제들로부터 벗어날 수 있을가를 숙고해 보는 것이다. 개발된 단위활동들은 “영화를 통한 가족역할 토론”, “반쪽이를 찾아 떠나는 여행”, “부모-자녀 간의 자기노출”, “부모-자녀 간의 갈등해결 사례”, “우리가족은 멋진 사람들”이다.

가족문제는 때로는 매우 일상적인 문제임에도 불구하고 가족구성원들 사이에 의사소통이 부족하여 가족문제로서 인식되지 않을 수도 있다. 따라서 이 영역의 단위활동들은 다양한 형식을 빌어 서로가 지각하고 있는 가족의 문제를 찾아 보도록 하고 있다. 특히 청소년과 부모들이 동시에 참여하게 되므로 각각이 지각하고 있는 서로 다른 문제들이 드러나게 될 것이다. 가족구성원들이 가족의 문제를 함께 지각한다는 것은 벌써 그 문제의 중요한 해결점을 찾기 시작한 것이다. 참가자들은 각자 가족구성원으로서 자신의 위치, 가족의 일상적인 문제와 자신의 행동양식과의 관계 등을 재고하게 될 것이며, 가족이 그 문제로부터 벗어나도록 스스로 노력하게 될 것이다. 또한 이미 가족의 위기를 맞아 그에 대처했던 사례

발표를 통하여 가족의 위기해결능력을 확인하고 미흡했던 점을 재고해 보도록 하였다.

가족문제는 단순히 가족 내부에서 문제가 되는 사안들만을 포함하지 않는다. 예전부터 우리나라에서는 가족 밖에서 개인의 행동거지를 보고 가족의 가풍을 평가해 왔다. 이런 풍습 속에서는 행동거지의 문제가 단순히 개인적인 문제가 아니라 가족의 문제로 간주된다. 그렇기 때문에 옛어른들은 가족 안에서는 물론 밖에서도 행동거지를 조심하였다. 이러한 풍습은 많은 사회적 변화에도 불구하고 오늘날에도 여전하며, 따라서 가족 밖에서 대인관계에서의 문제가 여전히 가족의 문제로 간주되고 있다. 앞에서 열거된 단위활동 가운데 “우리가족은 멋진 사람들”이란 활동은 이러한 측면에서 가족문제에 대한 탐색활동이다.

(4) 가족교류활동

가족교류활동이란 가족구성원 상호간이나 다른 가족과의 교류를 통하여 서로의 문화를 경험하고 이해를 넓히기 위한 활동이다. 문화라고 하는 것은 한 나라나 한 민족의 수준에서 뿐만 아니라 한 세대나 한 가족에게서도 존재한다. 한 개인을 이해하기 위해서는 그가 속한 집단의 문화를 이해하는 것이 중요하다. 부모가 자녀들을 이해하기 위해서도 그러하고 이웃끼리 서로를 이해하기 위해서도 서로가 가꾸어 온 고유한 문화를 경험하고 이해할 수 있다면 훨씬 도움이 될 것이다.

이러한 관점에서 이 책에서는 두 종류의 교류활동을 제안하려고 한다. 하나는 청소년 세대와 부모 세대 사이에서의 교류활동으로서 여기에는 “아버지들의 직업세계 이야기”, “놀이에 관한 옛날 이야기”, “댄스파티”, “부모님과 함께 식물관찰” 등의 단위활동이 개발되었다. 다른 하나는 서로 다른 문화를 가지고 있는 가족들 사이에서의 교류활동이다. 여기에는 “누구네 음식솜씨가 좋은가”, “우리가족이 추천하는 여가생활”, “가족무대”가 있다.

(5) 가족놀이활동

가족놀이활동의 주요목적은 일상생활 속에서 쌓인 스트레스를 해소하고 몸과 마음을 휴식시키는데 있다. 또한 이 활동은 가족구성원들의 물리적인 협동을 통하여 그들 사이의 애정을 증진시키고, 자연스런 상호작용 속에서 모든 참가자들 사이에 화합의 기회를 만드는 것을 부차적인 목적으로 삼는다.

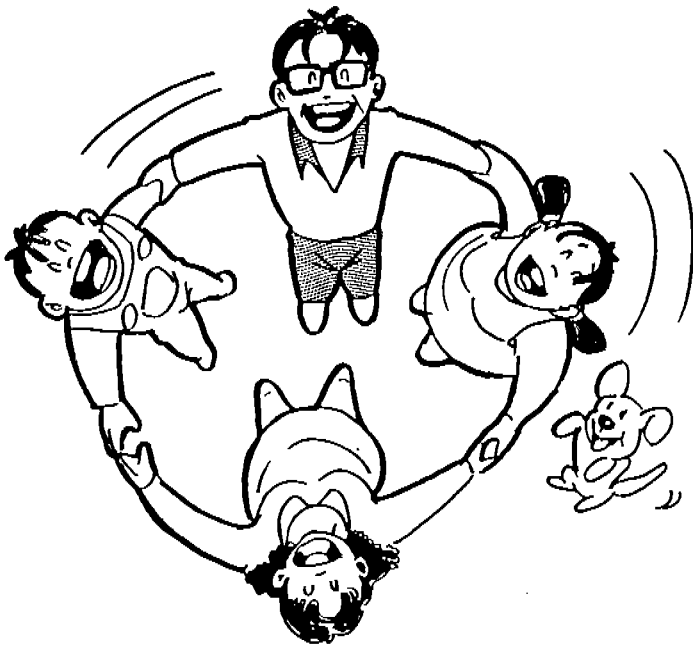
앞에서 소개된 단위활동들은 대부분 창의력, 감정표현력, 문제해결력 등을 요구하는 활동들로서 참가자들에게 심리적인 부담감을 주기 쉽다. 따라서 프로그램의 심리적 부담감을 줄이기 위해서는 참가자들이 부담없이 참가하여 즐길 수 있는 단위활동들이 필요하다. 가족캠프활동 수련거리의 개발을 위하여 실시된 〈가족캠프활동 실태조사〉의 결과에 따르면, 특히 청소년집단의 경우 가족캠프활동의 내용으로 스포츠활동과 오락 및 놀이를 선호하고 있다.¹⁾ 이 요구를 반영하여 이 책에서는 실내놀이, 마당놀이, 강가나 해변가 놀이의 세 가지 유형의 놀이를 제안한다.

먼저 실내놀이는 가족캠프활동이 강당과 같이 큰 실내공간을 확보하고 있는 곳에서 실시될 수 있다. 이 종류의 놀이로는 “자연의 소리로 합주곡을”, “즉흥적인 창작무용 만들기”, “생각만 저장한 화가”, “눈감고 부모님 찾기”가 있다. 마당놀이는 넓은 마당에서 다수의 사람들이 함께 즐길 수 있는 놀이들을 말한다. 이 종류의 놀이로는 “줄당기기”, “투호놀이”, “가마타고 달리기”, “양동이 농구” “음료수병 볼링”, “팔로 걷기 릴레이”, “모닥불 놀이”를 소개하였다. 이 놀이들의 원형은 이미 널리 알려진 경우가 많다. 여기에서는 이 놀이들을 가족캠프활동에 알맞는 형태로 변형시켰으며 특히 어린이들에서 부터 부모들까지 다양한 연령의 참가자들이 함께 참여할 수 있는 형태로 변형시켰다. 마지막으로 강가나 해변가의 놀이에서는 물가와 모래사장을 이용하여 할 수 있는 놀이들을 소개하고 있다. 가족캠프활동 프로그램의 개발을 위하여 실시되었던 〈가족캠프활동 실태조사〉의 분석결과에 따르면 부모 집단이나 청소년 집단 모두에서 가장 재미있게 참여한 활동이 “수영등의 물놀이”라고 응답한 응답자의 수가 다른 활동이 재미있었다고 한 응답자의 수에 비해 압도적으로 많았다.²⁾ 따라서 가족캠프활동이 강가나 해변가에서 이루어질 경우 여기에서 소개한 놀이들이 구체적인 프로그램을 구성하는데 매우 유용할 것으로 생각된다.

1) 한국청소년개발원, 가족캠프활동 개발보고서, 1995, p.57.

2) 앞의 책, p.63.

제 2 장 가족 소개활동



온 몸으로 인사해요
우리 가족 소개
이웃들의 이름찾기
이런 사람을 찾습니다
빨리빨리

활동 1 온 몸으로 인사해요

활동과정

- ▷ 지도자는 모임에 참석한 사람들에게 이렇게 말한다. “여러분 정말 반갑습니다. 오늘 이 모임에 참석해 주셔서 모두를 대신하여 감사드립니다. 자 이제 서로 인사를 나누어 봅시다. 그런데 이번에는 인사를 색다른 방법으로 하겠습니다. 제가 ‘머리 그리고 여섯’이라고 외치면 여러분은 주위의 사람들에게 다가서서 서로 머리를 맞대십시오. 숫자는 여섯 사람을 뜻하므로 여섯 사람들과 머리를 맞대며 인사를 나누도록 하십시오. 자 아시겠지요. 이제 시작하겠습니다.” 지도자는 이러한 방식으로 계속한다.
- ▷ 예를 들어서 “무릎, 넷”, “코, 다섯” 등으로 진행하는데 먼저 말한 것이 채 끝나기 전에 다른 주문을 하여 사람들이 바빠 돌아다니면서 많은 사람들을 만날 수 있도록 한다.

의 의

- ▷ 처음 만나는 가족들이 참여하였을 경우, 맨 처음에 격식을 차리지 않고 서로 얼굴을 익힐 수 있다.

도움자료

▣ 여러가지 인사 풍습³⁾

인사는 서로 만나거나 헤어질 때 말과 태도로 존경, 친애, 우정을 표시하는 행동이다. 인사하는 방법은 민족, 시대, 계절, 시간, 조건, 계급, 신분, 종교, 직업, 연령, 성별 등에 따라 다르다. 고대 이집트에서는 길에서 이는 사람을 만나면 서로 아무 말도 하지 않고 손을 무릎 밑까지 내려 절을 하였고, 국왕에게 경의를 표시할 때에는 무릎을 꿇히거나 땅에 엎드렸다. 구약성서에 의하면 인사를 할 때 상대방의 지위나 중요성에 따라 세 가지 정도의 단계가 있었던 것 같다. 최대의 경의를 표시할 때에는 몸을 땅에 엎드렸으며, 보통 경의를 표시할 때에는 중국이나 우리나라에서 하듯이 상반신을 굽히고 간단한 인사는 단지 머리만을 수그렸다. 이슬람교도는 액수레라고

3) 동아출판사, 동아세계대백과사전, 제23권, 1989, p.435.

하여 몸을 구부리고 오른손 바닥을 이마에 대는 절을 하며, 기사시대에 그리스도교 국가의 남자들 사이에서는 몸을 앞으로 구부리며 오른발을 뒤로 끌어당기는 인사를 하였다. 그밖에도 모자를 벗는 것, 악수, 포옹, 키스, 볼을 서로 맞대는 방식 등 여러 가지 인사방식이 있다.

활동 2 우리 가족 소개

활동과정

- ▷ 모든 가족을 몇 개의 소 집단 (5~6가족)으로 나눈다.
- ▷ 각 집단은 서로 마주보며 둥글게 둘러 앉는다. 가족끼리 나란히 앉지 않고 섞여 앉는다.
- ▷ 지도자는 전달하기 쉬운 물건을 하나 꺼내어 노래를 부르며 박자에 맞추어 그 물건을 옆 사람에게 전달하도록 하고 적절한 시기에 “스톱”을 외친다. 그 당시 물건을 가지고 있는 사람은 큰 목소리로 자기 가족을 둘러앉은 이웃들에게 소개한다. 한 번 “스톱”했을 때 너무 많은 정보를 한꺼번에 소개하지 않도록 적절히 짧은 시간을 준다. 같은 가족이 두 번 이상 당첨되면 앞서 소개 한 것에 연이어 다른 내용을 소개하도록 한다.
- ▷ 가족을 소개하는 내용은 전적으로 당첨자에게 달려있다. 전체 가족들의 소개가 끝날 때 째 진행자는 다음 번 “스톱” 명령을 내려 참가자들이 소개된 내용을 잘 기억 하고 있는지 질문할 수도 있다.

의 의

- ▷ “온 몸으로 인사해요”에서 얼굴을 익힌 상태에서 보다 구체적인 인사를 한다.
- ▷ 한꺼번에 모든 가족들이 자기소개를 하는 것이 비효율적일 때, 몇몇 가족끼리나마 서로를 자세히 소개할 수 있다.

활동 3 이웃들의 이름찾기

활동과정

- ▷ 사람들에게 종이와 연필을 하나씩 나누어 준다.
- ▷ 종이를 4번 접으면 16칸이 되고 5번 접으면 32칸이 되므로 인원수에 맞게 적당히 접는다.
- ▷ 진행자는 맨 왼쪽 윗칸에 본인 이름과 별명을 적도록 한다. 신호가 나면 각자 재빨리 모든 사람들을 찾아다니면서 서로의 이름을 주고 받고 인사를 나누면서 이름과 별명을 나머지 칸에 적는다.
- ▷ 가장 먼저 모든 사람의 이름과 별명을 적은 사람이 이기게 되며 마친 후에 둘러앉아서 다시 자기 소개시간을 간단히 가지면 다른 사람들의 이름을 쉽게 외울 수 있을 것이다.
- ▷ 인사를 나눌 때는 서로 악수를 한다.

의 의

- ▷ 소집단을 넘어서 전체 참가자들이 자유롭게 인사하는 게임활동이다.



별명이란 사람의 생김새, 행동, 성질, 출신지, 직업 등에 의하여 남들이 지어 부르는 이름이다. 본인이 받아들이지 않는 경우가 많지만, 받아들이는 경우에는 그 사람의 인격과 불가분의 것이 되어 통칭이 된다. 별명은 개인에게 붙이는 것이 보통이지만 어느 한 부락 전체의 사람들에게 붙이는 수도 있다고 한다.

활동 4 이런 사람을 찾습니다

활동과정

- ▷ 가족별로 모임에 참가한 사람들을 일일이 찾아다니면서 아래사항에 해당하는 사람들을 신속히 발견하여 사인을 받아낸다.
- ▷ 가장 먼저 완성하여 진행자에게 가져온 가족에게는 보너스로 1 점을 준다.
- ▷ 진행자는 참가 인원수가 많을 경우에 적당히조를 나누어 조별로 진행하도록 한다.



의 의

- ▷ 이름이나 별명을 나누는 간단한 소개활동보다 더 적극적으로 다른 참가자들의 특성을 이해하고 사귄 수 있는 활동이다.

활동사례

1. 생일이 9월중에 있는 사람
2. 디지털 시계를 차고 있는 사람
3. 몸무게가 24~26kg인 사람
4. 하얀 양말을 신고 있는 사람
5. 시력이 0.2~0.3인 사람
6. 엉덩이에 점이 있는 사람
7. 엉덩이가 가장 큰 사람
8. 분홍빛 손수건을 갖고 있는 사람
9. 오늘 아침 식사를 하지 않은 사람
10. 잠잘 때 코를 고는 사람

활동 5 빨리빨리

활동과정

- ▷ 문제지와 연필을 가족별로 한 개씩 나누어 준다. 이때 문제지를 봉투에 넣어주거나 접어주어 미리 볼 수 없도록 한다.
- ▷ 시작이 되면 문제를 신속히 풀어서 진행자에게 제출한다.
- ▷ 가장 먼저 작성한 가족에게 보너스 점수를 1점 주고 나머지 가족은 하던 것을 중지한다.
- ▷ 진행자는 순서대로 정답을 알려주고 각 가족은 스스로 채점을 한다.
- ▷ 문제는 모임장소, 성격 등을 자연스럽게 알게 하는 내용과 넌센스 퀴즈, 참가자들끼리 사귄 수 있도록 동기부여를 해주는 내용들을 적절히 혼합하여 준비한다.
- ▷ 이 밖에도 예쁜 조약돌을 주어오도록 하거나 쑥을 두세 뿌리 캐

오도록 하고 방의 유리창 수를 세게하는 등 문제는 장소와 여건에 따라 다양하게 변형할 수 있다.

의 의

- ▷ 캠프활동을 위해 알아두어야 할 사항들을 참가자들이 스스로 찾아서 알아본다.

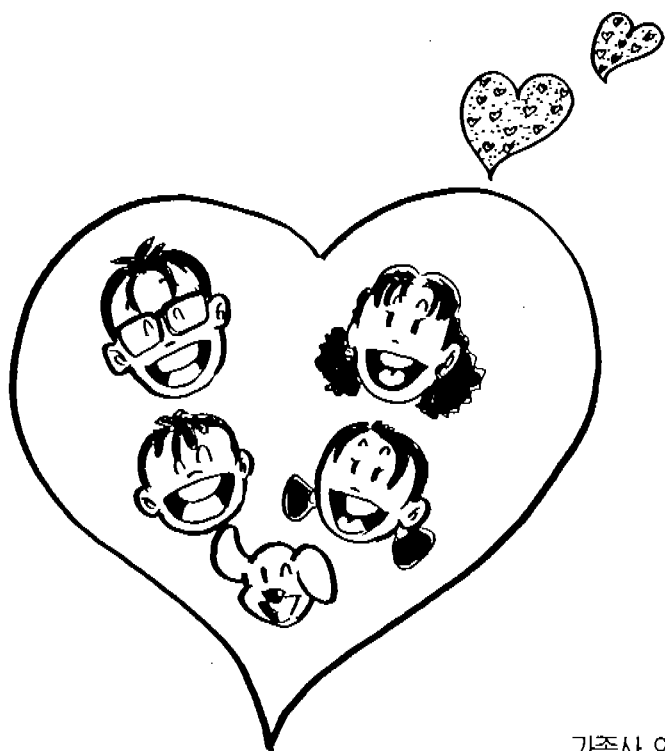
조 언

- ▷ 각 가족의 점수는 활동진행과정에서 가족들 사이에 순서를 정할 때 사용할 수 있다. 예) 점수가 많은 가족이 이후에 진행될 ‘가족무대’에서 발표할 순서를 먼저 선택할 수 있다.

활동사례

1. 이번 캠프에 참가한 사람들 중에서 남자는 모두 몇 명입니까?
2. 끈이 없는 신발을 신은 사람들은 모두 몇 명입니까?
3. 캠프장의 주소와 전화번호를 알아 오십시오.
4. 친구 아빠의 양말 한 짝을 구해 오십시오.
5. 아침에 일과 시작 전에 화장실에서 큰 것을 해결하는 사람은 몇 명입니까?
6. ‘사랑해 당신을’이란 노래에서 ‘예’자는 몇 번 나옵니까?
7. 이 캠프에 참여한 국민학생은 몇 명입니까?
8. 캠프활동의 진행을 맡으신 분들의 명단을 만들어 오십시오.
9. 캠프장 이름의 기원을 알아보십시오.
10. 캠프장에서 가장 가까운 마을의 이름은 무엇입니까?

제 3 장 가족 이해 활동

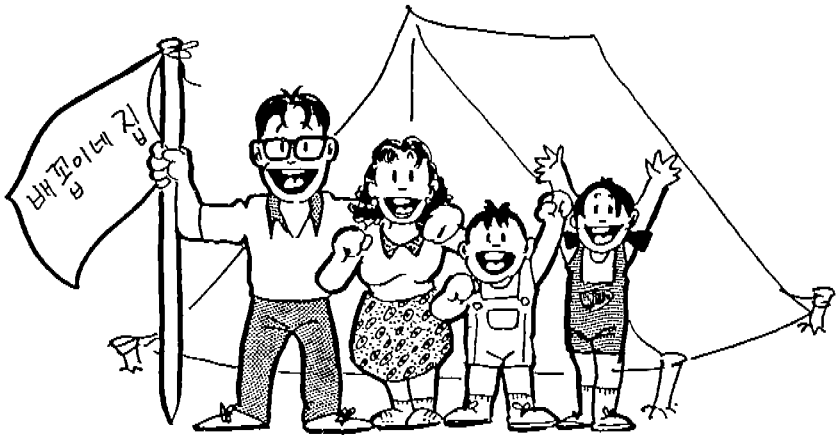


가족회의
가족사 연표 만들기
내가 본 부모님의 직업
명상을 통한 가족사랑
그림으로 그린 편지
자녀가 준비하는 아침식사

활동 1 가족회의

활동과정

- ▷ 지도자는 “가족의 정체성”이 무엇인가를 설명한다.
- ▷ 가족별로 회의를 거쳐 “가족의 정체성”을 가장 잘 표현 할 수 있는 가족기, 가족이름, 가족구호, 가족노래를 정하도록 한다.
- ▷ 가족별로 가족기, 가족이름, 가족구호, 가족노래를 발표하고 그렇게 정한 이유를 설명한다.



조 언

- ▷ 가족기는 평상시에 각 가족이 묶는 방 혹은 텐트 앞에 걸어 놓게 한다. 가족 단위로 경기놀이를 할 때에는 가족기를 깃발로 사용할 수 있다.
- ▷ 가족이름은 캠프활동이 진행되는 동안 가족의 공식명칭으로 쓴다.
예) 버드나무집, 돼지네 집, 늑대보네 집, 배짱이네 집
- ▷ 가족구호나 가족노래는 야외 경기놀이에서 응원할 때 쓰인다.

가족이름, 가족구호, 가족노래 등을 사용하면서 각 가족의 구성원들은 “가족의 정체성”을 경험하게 될 것이다. 가족의 정체성이란 “우리 가족은 어떠어떠하다”라는, 가족 구성원들끼리 공유하고 있는 가족상을 의미한다. 그것은 가족구성원에 대한 인식 (누가 우리 가족의 일원인가)에서 부터 시작하여, 가족구성원들이 공유하는 성격, 공동으로 추구해가는 목적, 서로 간의 사랑과 이해 등 여러가지 요소들로 구성된다고 볼 수 있다. 가족에 따라서 구성원들이 가족의 정체성을 보다 명확하게 의식하고 있기도 하며, 때로는 덜 의식할 수도 있다. 가족이름, 가족구호, 가족노래에서 직접적으로 가족의 정체성을 표현하기는 어려울 수도 있다. 그러나 이러한 놀이들은 참가자들로 하여금 자기의 가족을 다른 가족과 구별하게 하는 역할을 하기 때문에 그 이름, 구호, 노래를 사용할 때 마다 가족이 가지는 정체성을 의식적으로나 무의식적으로 확인하게 될 것이다.

청소년들에게는 가족의 정체성이 매우 중요하다. 일반적으로 청소년기는 자아정체성을 형성하는데 매우 결정적인 시기로 간주된다. 자아정체성이란 내 자신이 어떤 사람인가에 대한 스스로의 인식이라고 할 수 있다. 청소년들은 여러가지 시도들을 통하여 자기의 자아정체성을 확립해가게 되는데 가족의 정체성은 그들의 자아정체성 확립에 기초가 될 것이다. 따라서 부모의 입장에서는 가족의 정체성을 건강하고 확실하게 확립시키는 것이 무엇보다 중요하다.

활동 2 가족사 연표 만들기

활동과정

- ▷ 참가자들에게 가족사 기록의 의미를 설명한다.
- ▷ 부모의 어린 시절, 결혼, 출생, 회갑, 가족여행, 가족의 위기, 이 사 등 가족에게 일어났던 일을 가족 모두가 함께 회상하며 당시에 있었던 일화나 느낌 등을 메모한다.
- ▷ 메모가 끝나면 사건의 순서에 따라 정리하고 중요한 것이 빠졌는가를 검토한다.
- ▷ 켄트지에 가족의 역사에서 중요한 사건들을 연도별로 정리하여 쓴다.
- ▷ 편집 스타일은 가족이 아이디어를 모아 결정한다.
- ▷ 각 가족의 작업이 끝나면 한 가족씩 내용을 발표한다.
- ▷ 발표 후에 지도자는 가족사 연표를 중심으로 가족사를 기록하는 방법을 설명한다.
- ▷ 가족사 기록에 관심이 있는 가족들은 가족캠프활동 후에 계획을 세워서 작업하도록 한다.

의 의

- ▷ 가족사 연표 만들기는 후에 각 가족의 역사를 기록하기 위한 준비단계로 생각할 수 있다. 가족사 기록은 상당한 노력과 시간이 요구되는 작업이므로 캠프활동에서는 할 수 없다. 그러나 가족 캠프활동을 통하여 참가 가족들이 가족사 기록에 관심과 의욕을 가지게 되는 것만으로도 커다란 의의가 있다.

도움자료

■ 가 족 사

학술적인 의미에서 가족사란 제도로써 가족의 역사를 가리킨다. 그러나 여기에서 가족사는 개별 가족의 역사를 말한다. 역사라는 것은 한 민족이나 국가 단위로 뿐만 아니라 그것을 구성하는 소단위의 수준에서도 얼마든지 기록되어 후세에 전해질 필요가 있다. 우리가 쉽게 접할 수 있는 소단위 수준에서의 역사는 학교사, 각

기관이나 기업체 등의 역사 등이며 가족과 관련해서는 각 가문마다 족보라는 것이 있다. 유명한 인사의 경우에는 자서전이나 위인전 등과 같이 개인의 역사도 기록된다.

가족사 기록은 일단 가족의 구성원들과 그 후손들을 위한 것이다. 상세한 가족사를 구성하려면 부모들의 어렸을 적 기억까지 거슬러 올라가야 한다. 그들이 어느 지역의 어떤 가족에서 자랐으며 그들이 어렸을 때 겪었던 이야기들을 일화의 형식으로 기록한다. 누구도 어렸을 때의 기억을 체계적으로 기억해 내기는 어렵다. 따라서 어렸을 때 친구들, 놀던 장소, 일거리, 부모형제들과의 관계, 친척들과의 관계 등과 같이 기억에 도움이 되는 단서들을 여러 가지로 생각해보는 것이 좋다. 보다 더 정성을 기울인다면 부모의 형제들이나 사촌 등의 친척들에게도 조언을 구할 수 있다. 부모들의 어린 시절 이야기나 결혼초기의 시기에 대해서는 부모들의 기억력이 쇠퇴하면 더이상 기록하기 어렵다. 더구나 부모들이 세상을 떠난 후라면 들을 수 없는 이야기가 될 것이다. 이 이야기들은 손자손녀들에게는 말 그대로 “옛날 이야기”이며 아마도 그들에게 그보다 더 재미있는 옛날 이야기는 없을 것이다.

아동기 청소년기 자녀들이 등장하게 되는 가족사 기록은 그들이 후에 성년이 되었을 때 좋은 추억으로 남을 것이며 또 자녀들의 자녀들 그리고 그 손자손녀들에게는 다시 좋은 “옛날 이야기”가 될 것이다. 이렇게 계속해서 가족의 이야기를 쌓아간다면 후손들에게 그 보다 더 값진 역사책이 또 있을까?

가족사를 담을 수 있는 매체는 매우 여러 가지이다. 가장 전통적인 기록방식인 종이 위에 기록하는 방식, 사진, 일기, 그밖에도 요즘에 많이 쓰이는 컴퓨터로도 가족의 역사를 기록할 수 있다. 게다가 녹음데이프로 육성을 기록할 수 있고, 비디오 기기로 생생한 현재의 삶을 수록할 수도 있다.

잘 기록된 가족사 기록은 학술적인 자료로도 쓰일 수 있고, 세월이 흐른 후에는 이름모를 많은 사람들에게 의해 보다 큰 역사를 구성하는 한 장면으로 읽힐 수도 있다.

■ ‘명문가’의 일반적인 특징⁴⁾

미국의 한 언론인인 하워드씨는 미국 전역을 두루 여행하면서 무엇이 가족을 잘 기능하도록 하는 것인가를 알아보기 위해 다양한 가족체계(동성애가족을 포함하여 사회적, 인종적 배경에 따라 양친 가족, 혼합부모가족, 편부모가족, 확대가족)의 성원들을 면접조사 하였는데, 그 조사에 의해 밝혀진 ‘명문가’의 일반적인 특징은 다음과 같다.

- ① 가장이나 여주인 혹은 가문을 일으킨 사람이 있어서 그 사람 주위에 다른 사람들이 모인다. 그러한 인물들은 어떤 성취수준을 설정하여 다른 사람들을 고무시킨다.
- ② 다른 사람이 하는 일을 놓치지 않고 계속적으로 아는 사람이 있다. 그러한 사람은 또한 가문의 역사를 기록할 스크랩 북이나 앨범을 만드는 기록보관자이기도 하다.
- ③ 명문가에서는 가족이 모든 가족원들에게 중요한 것이지만 아무에게도 가족만이 전부는 아니다. 외부와의 연결이 강하고, 가족 외의 활동에 참여하지 못할 정도로 경계가 엄격하지 않다.
- ④ 명문가족은 호의적이어서 보호를 받고 지지를 받는 친구와 친척들로 둘러쌓여 있고, 그 주위 사람들은 그 가족의 지원체제로서의 역할을 하며 많은 경우에 확대가족으로 작용한다.
- ⑤ 명문가에서는 문제를 직접적으로 다루며 회피하지 않는다. 의사소통은 개방되어 있다. 다루기 힘들거나 고통스러운 대화를 제한하는 규칙이 존재하지 않으며 사람들은 서로 솔직하게 대한다.
- ⑥ 명문가에서는 그들의 의례를 존중한다. 이것은 명절, 생일, 제사와 같은 공식적인 전통일 수도 있고, 초과일날 가족소풍을 간다든가 개천절날 파티를 열어 참가한 사람들을 단합시키는,

4) Kathleen M. Galvin, Bernard J. Brommel, 이재연, 최영희 공역, 의사소통과 가족관계, 형설출판사, 1990, pp.443-445.

한 가족이나 일가에만 독특한 비공식적인 것일 수도 있다.

- ⑦ 명문가의 가족은 애정이 풍부해서 가족의 다른 성원과 함께 기꺼이 애정을 나누고 표현한다. 아들은 이러한 애정의 패턴을 어려서부터 배운다.
- ⑧ 명문가족은 소속감을 가진다. 그것은 어떤 지방과 연관이 있 다거나 그 집을 특정인물의 가정으로 느끼게 해주는 기념품 이나 사진 같은 것들과 관련된 소속감이다.
- ⑨ 명문가의 가정은 다음 세대와 연결하는 방식을 찾아낸다. 자 녀를 갖는다거나 그렇지 않을 경우에도 다른 방법으로 이웃 이나 친척의 아들과 연관을 가짐으로써 다음 세대와의 유대 를 가진다.
- ⑩ 명문가의 가정에서는 윗사람을 존경한다. 연령 차이가 많을 수록 일체감이 강하며 입양된 구성원들까지 포함하여 세대에 대한 강한 의식을 가지고 있다.

활 동 3 내가 본 부모님의 직업

활동과정

- ▷ 먼저 지도자가 직업적 보람이란 어떤 것인가를 간단하게 설명한다.
- ▷ 가족별로 부모들이 자녀들에게 자신들이 평소에 느끼던 직업적 보람들을 구체적인 예를 들어서 이야기한다.
- ▷ 자녀들도 평소에 부모님에게서 느끼는 부모님들의 직업적 보람 이 무엇인가를 이야기하고 실제로 그러한 보람을 느끼고 있는지 이야기해 본다.
- ▷ 가족별로 발표할 청소년을 정하여 메모지에 발표할 내용을 적는다. 발표는 먼저 부모님의 직업을 간단히 소개하고 발표할 청소년이 부모님이 가지고 있으리라 생각했던 직업적 보람이 어떤 것이었는가를 설명한다. 그리고 그런 견해에 대한 부모님의 보충설명을 첨가한다.
- ▷ 발표자들은 차례로 발표문을 참조하여 발표한다.

▷ 발표를 듣는 사람들은 청소년들이 가지고 있는 직업관에 초점을 맞추어 경청하며, 발표 후 간단히 질문을 할 수 있다.

의 의

▷ 가족 밖에서 부모님의 삶을 이해함으로써 부모님의 노고를 폭넓게 인지하며, 다양한 사례를 통하여 직업적 보람에는 어떤 것이 있는가를 간접적으로 느껴본다.

조 언

▷ 국민학생 이하의 어린 청소년들은 직업적 보람이라는 것을 이해하기 어렵다. 그들을 위해서는 직업적 보람에 초점을 맞추기 보다는 부모님의 직업이 구체적으로 무엇을 하는 직업인가를 알아 보는데 초점을 두는 것이 좋다.

도움자료

■ 직업적 보람의 근원

직업이란 정신적 육체적인 노동력을 제공함으로써 그 보수로서 경제적 급부를 받아 그것에 의하여 생활을 유지하는 지속적인 사회 활동을 말한다. 따라서 이 활동은 불로소득이나 취미활동과 구별된다. 그리고 그 활동의 지속성이 유지되기 위해서는 능력, 적성, 개성 등이 그 활동에 합치되어야 한다. 또 사회적으로 합법적인 것으로 <사회적 역할>이 되어야 한다.⁵⁾

직업으로부터 얻는 보람은 두 가지로 생각해 볼 수 있다. 노동 그 자체에서 얻는 보람과 노동의 댓가로 누릴 수 있는 생활의 여유에서 얻는 보람이다. 보다 근본적으로 중요한 것은 노동 그 자체에서 얻는 보람이다. 이 보람은 무엇인가 이로운 것을 생산해 내고 그것이 사회적으로 가치있는 것으로 인정을 받는데 있다. 생산물은 반드시 물질적인 형태를 취하지 않는다. 예를 들면 경찰관의 노동이 만들어 내는 것은 시민들의 안전이라는 무형의 서비스이다. 각각의 직업에 종사하는 사람들은 그 직업에 고유한 그 사회적 가치를 높이 평가받기 위하여 끊임없이 생산물의 질적 수준을 높여나가

5) 동아출판사, 동아세계대백과사전, 제26권, 1989, p.97.

려고 노력한다.

그런데 생산물의 가치가 사회적으로 높은 평가를 받는다고 해서 반드시 직업적 보람을 크게 느끼는 것은 아니다. 같은 일이라고 하더라도 어떤 사람은 무척 재미있게 그 일을 하고 어떤 사람은 마지 못해 그 일을 하기도 한다. 즉 직업에 대한 적성이 직업적 보람에 결정적인 요인이라고 할 수 있다. 가르치는 일이 적성에 맞지 않는 교사는 “가르치는 일”에 주어진 사회적 가치에도 불구하고 그 일에서 만족할 만한 보람을 얻지 못한다. 직업이 생존을 위해 필수적인 활동이라고 한다면 적성에 맞는 직업에 종사하는 사람이야말로 가장 “행복한” 사람이라고 할 수 있다.

활동 4 명상을 통한 가족사랑

활동과정

- ▷ 명상을 위한 자세와 명상하는 방법에 대해 설명한다.
- ▷ 가족을 생각하는 마음의 사례를 들려준다.
- ▷ 명상을 통하여 평소에 가족들 사이에 서로에 대한 이해, 고마운 마음과 서운한 마음의 표현방법, 서로에게 배울 점, 가족을 위해 해야 할 일들을 생각해본다.
- ▷ 명상이 끝난 후에는 생각했던 것을 서로 주고 받는다.

의 의

- ▷ 오랜 기간동안 쌓여 온 가족에 대한 생각을 정리할 수 있는 기회이다.

도움자료

▣ 어느 국민학생이 아버지를 생각하는 마음⁶⁾

……이 편지를 쓴 이유는 아버지께서 우리를 위해 자랑스러운 일을 많이 하셔서 딸로는 못하고 그 많은 자랑스러운 일 중 제게

6) 한국지역사회교육중앙협의회, 사랑의 편지, 서울;대학원, 1992, p.73.

감동을 주었던 일 하나를 몇 자 적어 보았습니다. 지금으로 부터 약 2년전 그러니까 제가 3학년 때 있었던 일이에요. 그날은 웬지 비바람이 심하게 불었어요. 그럼에도 불구하고 아버지께서는 우리를 먹여살릴 수 있는 소중한 배를 지키기 위해 방파제로 나가셨죠. 몇시간 뒤 아버지께서는 비에 흠뻑젖은 옷차림과 입술을 떨면서 집에 돌아오셨죠, 배는 부서졌지만 아버지의 굳은 용기, 불꽃처럼 활활 타오르는 우리들을 사랑하는 마음이 아버지를 무척 자랑스럽게 느껴지게 했어요. 그리고…… 아무리 거센 파도, 심하게 불어오는 비바람도 이길 수 있다는 생각을 했어요. 그래서 저는 지금부터라도 아버지의 기대에 어긋나지 않게 행동하겠다고 다짐했어요. 또 아버지의 굳은 용기, 불꽃처럼 활활 타오르는 우리들을 사랑하는 마음을 변하지 않게 하겠다고 다짐 또 다짐했어요. “아버지 힘내세요.”……

■ 중학생 딸에게 보내는 아빠의 마음⁷⁾

…… 개구장이 민아가 벌써 으젓한 중학교 2학년 실장이라니 너희들이 잠든 지금 아빠 혼자 책상에 앉아 생각하여 보니 무척 대견스럽구나. 그 빠른 세월 속에 민아가 이만큼 컸으니 반대로 아빠는 그만큼 늙었겠지 하는 느낌도 갖게 된다. 네가 태어나서 키우며 겪었던 여러가지 일들이 주마등처럼 머리를 스치는구나. 폐렴에 걸린 너를 안고 병원 응급실에서 꼬박 밤을 새우며 마음 속으로 기도하던 일, 생후 8개월부터 걸음마를 시작한 너는 유난히 운동을 잘해 유치원때부터 남자 아이들을 제치곤 했지. 또 네살때 너 혼자 미술학원에 입학하고 네 키만한 화판을 목에 매고 집에 온던 일을 생각하면 웃음이 나오는구나. 그래서 그런지 너는 어려서부터 네 일을 혼자하는 습성이 있고, 아빤 그런 네가 자랑스러웠단다.

그렇지만 고칠 점도 있구나. 아빠는 민아에게 항상 성급하지 말고 양보하는 마음 두 가지를 당부하고 싶다. 성급하지 말라는 것은

7) 앞의 책, pp.186~187.

너의 인생에 대한 내적인 자세이고 양보의 마음 가짐은 주위 사람들과 대하는 외적인 자세를 겸허히하라는 부탁이다. 이 말은 네가 어른이 되어서도 잊지 않기를 바란다. 민아가 아빠에게 “술 조금씩 잡수세요”, “담배 조금씩 피우세요”라고 말할 때 벌써 민아가 그런 말을 할 줄 아나? 하고 아빤 마음 속으로 네가 꼭 대견스럽고 소중한 딸로 느껴지는구나. 그렇지만 사소한 일로 신아 언니와 신욱이와 다툰 때는 소중하게 생각했던 느낌이 또 없어진단다.

민아야 항상 소중하게 너를 생각하는 아빠의 마음은 변함이 없으니 너도 아무 걱정말고 모든 사람이 너를 소중하게 생각하도록 노력하는 사람이 되기를 바란다. 그리고 소중한 마음 가짐은 꾸준히 어려서부터 선생님 말씀 잘 따르고 친구들과 사이좋게 학교생활을 밝고 명랑하게 하는 가운데서 만들어지는 것을 명심하고 보람있는 시간을 갖기 바란다.

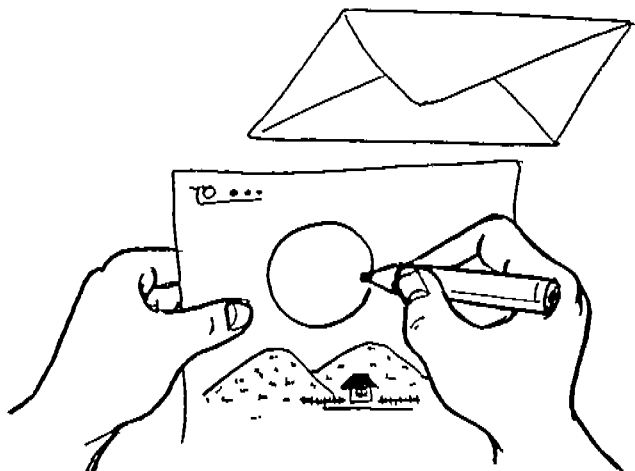
활동 5 그림으로 그린 편지

활동과정

- ▷ 모두 함께 모여 의사전달의 도구로써 그림에 관해 이야기해보자.
- ▷ 각 가족을 두 팀으로 나누어 서로 다른 공간에 배치한다.
예) 부모와 자녀들, 아버지/어머니와 자녀들, 어머니/아버지와 자녀들 등 가족에 따라 서로 다른 방식으로 팀을 나뉘도 상관없다.
- ▷ 각 팀들은 서로 헤어져 있는 다른 팀의 가족에게 하고 싶은 이야기를 그림으로 그린다.
- ▷ 그림의 내용을 미리 이야기하지 않기로 약속한다.
- ▷ 그림의 한쪽 구석에 그린 사람의 공식 가족명칭⁸⁾을 메모한다.
- ▷ 그림 그리기가 끝나면 모두 함께 모여 서로 상대방이 그린 그림이 전달하고자 하는 내용을 알아맞추어 본다. 마음이 잘 통하는 가족들은 이야기 내용을 알아 맞추기 쉬울 것이다.
- ▷ 발표하고 난 후 그림들은 캠프장 한쪽에 전시해두었다가 돌아갈

8) 가족의 공식명칭은 가족캠프 초기에 “가족회의” 활동에서 결정한다.

때 나누어 가진다.



조 언

▷ 반드시 두 팀으로 나누지 않아도 할 수 있다. 예를 들면, 자녀들이 준비하는 아침식사 준비 시간에 부모들이 자녀들에게 “그림으로 그린 편지”를 띄울 수 있으며, 아버지들이 준비하는 점심 식사 준비시간에 어머니와 자녀들이 아버지에게 편지를 띄울 수도 있다.

의 의

▷ 가족 간에 서로 고마워하는 마음, 재미있는 추억, 바라는 것 등을 색다른 방법으로 표현해본다.

도움자료

■ 의사전달의 도구들이 주는 다양한 맛

의사전달의 가장 흔한 도구는 말이다. 그러나 그 밖에도 여러가지 도구들이 있다. 우리가 알고 있는 다양한 예술의 장르, 음악, 미술, 건축, 무용 등에서는 작가가 언어가 아닌 다른 방식으로 생각을 표현한다. 의사전달은 인간만이 아니라 동물의 세계에서조차 일어난다. 강아지가 꼬리를 흔든다든지, 고양이에게 다가갈 때 등을

비비는 행동은 강아지나 고양이와 그 주인 사이의 독특한 의사전달 방식이다. 보통의 사람들은 주로 언어를 통하여 의사를 전달하지만 때로는 노래로 때로는 눈짓으로 의사를 전달하며 강아지를 흥내낸 소리로도 그것이 가능한 경우가 있다.

전달하려고 하는 내용에 변함이 없어도 의사전달의 도구에 따라 전달된 내용의 맛이 전혀 다를 수 있다. 그림으로 의사전달을 하는 예는 어린이들의 그림일기, 만화, 그림엽서, 카드 등을 들 수 있다. 그런데 이들 경우에도 그림은 대부분 보조적인 수단이며, 글이 중요한 수단으로 쓰인다. 그림에도 불구하고 그림이라는 보조도구가 주는 느낌은 대단하다. 그림엽서나 카드의 경우, 비록 보내는 사람이 직접 그림을 그리지 않았더라도 받는 이는 글을 통해서 뿐만 아니라 그림을 통하여 보내는 사람의 마음을 읽는다.

활동 6 자녀가 준비하는 아침식사

활동과정

- ▷ 아침식사를 위한 간단한 재료들을 제공한다(쌀, 식빵, 버터, 잼, 햄, 쏘시지, 토마토, 오이, 상추, 계란, 음료수 등).
- ▷ 청소년들은 스스로를 밥짓는 조, 빵 굽는 조, 야채 준비조 등으로 나누고 조별로 전체 인원에게 필요한 양을 조사하여 한꺼번에 요리한다.
- ▷ 조리가 다 된 후에는 부페식으로 차려놓고 각자 자기 가족의 구미에 알맞게 식탁을 차린다.

의 의

- ▷ 어머니들의 일상적인 수고를 스스로 경험해본다.
- ▷ 보호받는데 익숙한 청소년들은 평소에 부모님들의 식성에 대하여 관심을 가지지 않는 경우가 많다. 이 기회를 통하여 부모님들이 무엇을 좋아하시는지를 잘 알아둔다.

조 언

- ▷ 청소년들이 아침식사를 준비하는 동안 부모들은 아침식사 후에 있을 프로그램에 필요한 준비를 하거나, 앞에서 소개한 “그림으로 그린 편지”를 만들 수도 있다.
- ▷ 동일한 아이디어로 “아버지들이 준비하는 꿀맛같은 점심 식사”라는 단위활동도 생각해 볼 수 있다.

도움자료

■ 효를 행하는 방법

우리민족의 의식을 오랫동안 지배했던 유교사상에 따르면 효는 부모를 섬기는 것과 부모를 부양하는 것으로 요약할 수 있는데, 그 가운데 부모에 대한 물질적 봉양보다는 공순한 정신적 자세를 더욱 중시했다. 부모를 섬긴다는 것은 부모의 뜻을 거스르지 않고 공경과 예의를 다해 모신다는 것을 의미한다. 특히 경제적으로 부모로부터 독립적인 생활을 하지 못하는 청소년들에게는 물질적 봉양보다 정신적인 공경이 더욱 중요하다. 부모의 뜻을 헤아릴 수 있는 능력은 단시간에 길러지는 것이 아니다. 일상의 생활의 작은 일에서 부터 부모의 뜻을 헤아려보는 연습을 해야 할 것이다.

제 4 장 가족문제 탐색활동



영화를 통한 가족역할 토론
반쪽이를 찾아 떠나는 여행
부모-자녀간의 자기노출
부모-자녀간의 갈등해결 사례
우리가족은 멋진 사람들

활 동 1 영화를 통한 가족역할 토론

활동과정

- ▷ 참가한 가족들의 구성원들을 고려하여 등장인물의 역할을 토론할 수 있는 영화를 선정하여 상영준비를 해둔다.
- ▷ 가족역할의 개념에 대해 설명한다.
- ▷ 상영하기 전에 참가자들에게 작품을 간단히 소개하고 토론할 내용을 알려준다.
- ▷ 영화가 상영되는 시간에 토론장소를 정리하고 간단한 다과를 준비한다.
- ▷ 진행자는 토론이 등장인물들의 가족구성원으로서의 역할에 중점을 두고 진행될 수 있도록 한다.

의 의

- ▷ 구체적인 상황 속에서 객관적인 입장에서 타인의 가족구성원으로서의 역할을 관찰하고 평가해 봄으로써 스스로의 역할에 대해서도 자기평가를 해본다.

조 언

- ▷ 캠프활동에 참여한 인원수가 많을 경우에는 전원을 대상으로 이 활동을 진행하는 것이 비효과적일 수 있다. 토론에 적절한 인원수를 고려하여 여러 팀으로 나누어 진행시키든가 아니면, 이 활동과 더불어 다른 실내활동 프로그램을 동시에 진행시켜, 참가자들에게 참여할 활동을 선택하게 한다.

도움자료

■ 가족역할이란⁹⁾

가족역할은 “가족원이 가족의 기능을 충실히 하기 위해 행하는 반복적인 행동방식”으로 정의할 수 있다. 역할을 “아버지”나 “할머니”와 같이 이미 주어진 사회적 위치에 대해 기대하는 바를 가리키는 정적이고 불변의 것으로 여기는 사람도 있다. 그 기대 속에는 주변상황에 관계없이 어떻게 역할을 할 수 있으며 어떻게 해야 하

9) Kathleen M. Galvin, Bernard J. Brommel, 앞의 책, p.155.

는가에 대한 신념이 들어있다.

가족 내의 부모나 아동의 위치를 고정적인 것으로 보기보다 상호 작용적인 것으로 보면, 사회적 상호작용으로 인해 나타나는 역할 및 행동의 규칙성을 강조하게 된다. 그러므로 이러한 접근방법은 “아버지” 혹은 “아내”라는 호칭을 가진 사람들이 경험한 것들의 상호교류적 속성을 고려하고 있으며 역할의 상호적인 속성을 강조하고 있다. 이러한 상호작용적인 원리에 따르면, 남편없는 아내 혹은 의붓자식 없는 의붓아버지가 있을 수 없다. 그리고 거부하는 아이에게 불임성있는 의붓아버지가 있을 수 없고 갈등을 피하는 사람에게 싸우는 아내가 될 수 없다. 그러나 역할이 상호작용을 통해서만 나타나는 것은 아니다. 자신을 이끌어 주는 사람의 역할을 관찰하고 모방함으로써도 역할을 배우게 된다.

■ 추천할 만한 영화¹⁰⁾

- ▷ 정복자펠레 : 스웨덴의 고향을 떠나 덴마크의 한 농장에서 일 자리를 구해 낯선 생활에 적응해 가는 늙은 아버지와 어린 아들의 이야기
- ▷ 크레이머 대 크레이머 : 이혼 후 서로 아이를 키우려는 아버지와 어머니의 이야기, 아들에 대한 아버지의 정과 어머니의 정을 모두 감동깊게 그린 영화
- ▷ 보통사람들 : 사고로 형을 잃은 한 청소년이 겪는 심리적 번민과 자신에 대한 부모의 사랑의 불협화음을 함께 겪은 이야기
- ▷ 황혼 : 아들, 손자, 늙은 할아버지가 보여주는 애정과 남성들의 가족관, 늙음과 죽음으로 결국은 떠나 보내야 할 부모를 어떻게 떠나 보내드리는 것이 자녀의 도리일까를 생각해보게 하는 영화
- ▷ 장남 : 수몰지역으로 물 속에 잠긴 고향으로부터 쫓겨난 부모가 서울로 올라오면서 세 아들, 두 딸과 겪는 크고 작은 충격들을

10) 서울 YMCA 영상문화위원회 편, 청소년을 위한 좋은 비디오 120, 서울 YMCA 출판부, 1992.

그린 영화

- ▷ 기타 : 개같은 내 인생, 레인 맨, 뮤직 박스, 미세스 다웃파이어, 카드로 만든 집, 조이텍 클럽, 로랜조 오일

활 동 2 반쪽이를 찾아 떠나는 여행

활동과정

- ▷ 반쪽이는 미래의 배우자들이며, 청소년들은 자신의 반쪽이를 찾아 떠나는 여행객이다.
- ▷ 청소년들은 여행객으로서 자기자신의 상태를 무기명으로 보고한다.
 - 현재 가정하고 있는 나의 반쪽이의 모습
 - 이미 여행을 떠났다면 지금까지 여행에서 얻은 것
 - 앞으로의 여행계획 (여행로, 시기)
 - 여행에 따른 가족 및 친구관계의 변화
 - 여행에 관해 궁금한 점
- ▷ 진행자는 청소년들의 여행보고서를 순서없이 걷는다.
- ▷ 청소년들이 보고서를 작성하는 동안 부모들은 “반쪽이를 찾아 떠나는 여행”에 조언해 줄 부모들을 선출한다. 인원은 여럿일 수록 좋다.
- ▷ 보고내용 5개 영역별로 조언자들을 나누어 하나의 팀이 한 영역을 전문적으로 조언한다.
- ▷ 진행자는 청소년들의 보고서를 하나씩 읽는다.
- ▷ 진행자가 보고서를 읽는 동안 조언자로 선출된 부모들은 각자 맡은 영역에 관해 조언해 줄 말을 생각해 두었다가 보고서 읽기가 끝났을 때 차례로 조언을 한다.

의 의

- ▷ 청소년기에 가장 중요한 관심거리를 자녀와 부모가 함께 생각해 본다.

조 언

▷ 청소년들이 자신의 여행담을 공개적으로 이야기하기를 꺼려할 것이라는 예상에서 여행보고서를 무기명으로 하고 순서없이 발표하도록 하였다. 만약 청소년들이 좀더 용감하여 스스로 자기 보고서를 발표할 수 있다면 보다 충분한 조언을 들을 수 있을 것이다.

도움자료

■ 청소년의 이성교제의 실태¹¹⁾

1995년도에 한국청소년개발원에서 서울시내 중학교와 고등학교에 다니는 청소년을 대상으로 실시한 청소년의 이성교제실태조사에 따르면 중학교 청소년의 36.7%, 고등학교 청소년의 63.4%가 이성교제를 해 본 경험이 있다. 성별로 비교하여 보면, 남학생은 54%가 이성교제의 경험이 있고 여학생은 46.3%가 경험이 있다. 조사 대상 청소년들의 보고에 따르면 이성교제에 찬성하는 부모가 33.0%, 찬성도 반대도 하지 않는 부모가 36.3%, 반대하는 부모가 30.7%이다. 또 과거나 현재에 이성친구를 사귀는 사실을 부모가 알고 있는지를 조사한 결과, 부모님이 알고 있다고 응답한 청소년이 50.7%이고 알고 있을 것 같다고 응답한 청소년이 24.9%이다.

■ 부모들을 위한 조언¹²⁾

① 청소년의 이성에 대한 관심의 변화

초기 청소년기에 있는 아이들은 이성에 대해 선택적으로 관심을 두기보다는 누구든 자신에게 관심을 보이는 대상에 관심을 두는 반면에 청소년 후기의 아이들은 특정 대상에 대한 선택적인 관심과 교제를 원하는 경향이 커진다. 따라서 청소년 초기의 아이들은 이성에 대해 소극적 태도를 취하게 되며, 후기의 아이들은 보다 적극

11) 한국청소년개발부, 청소년 이성교제의 실태에 관한 연구, 1995.

12) KBS 제1라디오 ‘자녀교육상담실’, 자녀교육 이젠 자신있습니다,

— 청소년기, KBS문화사업단, pp.102-105.

적인 자세를 취하게 된다.

② 이성친구에게 집착하는 청소년의 특징

- 이성에 대한 호기심을 적절히 관리하고 조절할 수 있는 능력이 부족하다.
- 많은 이성친구를 알고 있는 것으로 또래들에게 인정받을 수 있다는 생각을 가지고 있어, 또래들로부터 인정을 받기 위한 수단으로 이성친구에게 집착하는 경향이 있다.
- 자신이 겪고 있는 현실적인 문제를 도피하기 위하여 즐거운 이성친구들과의 관계에 지나치게 집착하는 경향이 있다.
- 부모나 사회적 규범에 대한 도전과 어른 행세를 하기 위해서 이성친구와의 관계를 유지하려는 경향이 있다.
- 무엇보다도 이성친구와의 관계에서 경험하게 되는 즐거움과, 상대방을 통해 얻게 되는 자기인정이 이성관계에 집착하게 되는 주된 요인이다.

③ 바람직한 지도방법

이성관계에 지나치게 집착하고 있는 자녀들을 지도하기 위해서는 우선 부모들이 자녀의 이성관계에 대한 태도를 변화시켜야 할 필요가 있다. 즉 좀더 개방적이고 수용적일 필요가 있다는 것이다. 부모님이 자녀의 이성교제에 대해 개방적이고 수용적이라는 것은 그들의 행동을 쉽게 허용한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 이성교제에 대한 자녀의 생각과 기대 등을 비판적이거나 부정적인 입장이 아닌 긍정적이고 자연스러운 현상으로 보고 이들과 의견을 교환할 수 있는 부모의 자세를 말한다. 부모들이 이러한 자세를 지니고 있을 때, 자녀들은 자신들이 갖고 있는 이성에 대한 호기심과 관계의 현실을 솔직하게 의논할 수 있고, 이러한 의논과정에서 자연스러운 지도가 가능하다. 특히 자녀와 이들의 이성친구에 관해 대화를 하는 과정에서 부모의 지나친 불안과 고정관념은 커다란 방해요인이 된다.

활동 3 부모-자식간의 자기노출

활동과정

- ▷ 가족간의 친밀감을 촉진시키는 전략의 하나인 “자기노출”에 대하여 설명한다.
- ▷ 가족들 사이에서 “자기노출”이 중요한 이유를 실제 생활 속에서 찾아 이야기해 본다.
- ▷ 참가자들이 모두 함께 가족들 사이에서 “자기노출”을 촉진시키는 요인들에는 어떤 것이 있는지 이야기해보자.
- ▷ 청소년들은 각자 평소에 아버지 혹은 어머니에게 이야기하기 어려운 이야기의 주제들을 생각해보고 그런 주제들을 이야기하기 어려운 이유를 생각해본다.
- ▷ 부모들은 자녀들이 평소에 이야기하지 않아 궁금했던 것들이 어떤 종류인지 생각해보고 어떤 이유로 그 주제에 대한 이야기를 하지 않을까를 나름대로 생각해본다.
- ▷ 지도자는 참가자들에게 생각한 내용을 발표해보도록 한다. 발표하는 순서는 자유롭게 하며 발표내용의 진행에 따라 자연스럽게 지원자들에게 발표할 수 있는 기회를 준다.

의 의

- ▷ 가족내에서 자기노출을 방해하는 요인들을 자가분석해보며, 여러 가족들의 사례를 통하여 그것을 극복할 수 있는 방안을 생각해본다.

도움자료

■ 부모와 자녀 사이에서의 자기노출¹³⁾

“자기노출”이란 상대방이 다른 출처로부터 발견할 가망성이 없는 자기에 대한 어떤 것을 자발적으로 이야기하는 것을 의미한다. 그래서 자기노출은 개인적인 정보와 감정에 대한 위험부담이 따른다. 자기노출은 노출하는 사람에 대한 불확실성을 감소시키면서, 앞으로의 상호작용에서 보상과 대가가 얼마나 따를 것인가를 예언

13) Kathleen M. Galvin, Bernard J. Brommel, 앞의 책, pp.130-142.

해 주며, 유사성, 역량, 신뢰성의 관점에서 노출자를 평가할 수 있게 한다.

전통적으로 자기노출은 가족체계 내에서 친밀한 의사소통을 위해 바람직한 것으로 여겨져 왔다. 그러나 조심성 없는 자기노출에 대해서는 주의가 필요하다. 높은 수준의 상호 자기노출은 서로를 사랑하고 인정하는 특성을 가지며 애정교환 단계나 안정단계에 도달한 자발적인 관계에서 나타난다.

부모와 자녀 사이의 자기노출에 관한 여러가지 외국의 연구들을 보면, 자녀들은 아버지보다 어머니에게 더 자기노출을 한다. 딸들은 고등학생이 되어도 부모에게 자기노출을 꾸준히 하는 반면에 아들들은 뚜렷한 감소를 보인다. 자녀들은 부모를 자애롭다고 여길 때 자기노출이 보상을 얻는다고 알고 있으며 또 더 많이 자기를 노출한다. 한 가지 주목할 만한 연구결과는 청소년의 자기노출이 부모의 자기노출보다는 청소년 자신이 가지고 있는 자신의 이미지와 더 높은 관계가 있다는 것이다.

또 다른 연구들에 의하면 자아존중감이 모든 긍정적 의사소통의 기초가 된다. 자아존중감이 낮은 사람들은 계속해서 스스로를 방어해야 한다고 느끼는 반면에 자아존중감이 높은 사람들은 위험이 따르는 일도 기꺼이 하려든다. 자아존중감의 형성의 책임은 가족에게 있는데 어린 아동의 경우는 전적으로 가족의 책임이다. 청소년들이 부모들에게 하는 자기노출은 부모들로부터 받는 자기노출의 양보다는 자신의 자아존중감과 더 밀접히 연관되어있다.

활동 4 부모-자녀 간의 갈등해결 사례

활동과정

- ▷ 가족내에서 갈등의 의미에 대해 토론한다.
- ▷ 부모 자녀간에 발생하는 갈등의 원인과 성공적인 갈등처리방법에 관해 토론한다.
- ▷ 가족갈등의 일반적인 전개과정을 설명한다(도움자료 참고).

- ▷ 가족별로 최근에 경험했던 부모와 자녀 사이의 갈등을 가족갈등의 일반적인 전개과정에 따라 단계별로 분석한다.
- ▷ 각 가족별로 분석한 결과를 발표한다.

의 의

- ▷ 여러 가지 가족갈등의 사례를 통하여 그것을 해결하는 다양한 방법들을 익힌다.

조 언

- ▷ 부모와 자녀 사이의 가족갈등 이외에도 자녀들과 관련하여 부부, 혹은 다른 가족구성원들 사이의 갈등사례도 분석해 볼 수 있다.

도움자료

■ 가족갈등의 의미, 성공적인 갈등처리방법, 전개과정¹⁴⁾

① 가족갈등의 의미

갈등이란 둘 혹은 그 이상의 가족원이 자신의 바램과 다른 사람들의 바램이 양립할 수 없다고 믿는 과정이다. 갈등은 변화의 근원일 뿐만 아니라 결과이기도 하다. 가족체계는 끊임없이 변화하고 또 현실적으로나 비현실적으로 갈등에 대처해 나가야 하므로 어느 정도의 마찰을 끊임없이 경험한다. 만일 가족이나 부부가 경험을 공유하려 하고 가족단합의 중요성을 인식한다면 갈등은 불가피하면서 가치있는 과정이 될 것이다. 갈등의 과정과, 갈등이 어떻게 현실적으로 혹은 비현실적으로 발전되는지, 그리고 갈등시에 사용해야 할 더 좋은 의사소통은 무엇인지를 알게 되면 가족갈등 상황의 전개와 관리를 더 잘 이해하게 될 것이다.

② 가족갈등의 성공적인 처리방법

- 참여자들은 각자 자신의 관점을 표현할 시간을 동등하게 갖고 연속적인 의사소통 교환을 한다.
- 감정은 표현되며 억압되지 않는다.
- 서로의 말을 계속 방해하는 것이 아니라 감정이입을 통해 경청

14) 앞의 책, pp.258-298.

한다.

- 갈등은 그 문제에 초점이 맞추어지고 해결되지 않은 이전의 다른 갈등으로 흘러나가지 않는다.
- 성원들은 서로의 의견, 가치, 바람의 차이점을 존중한다.
- 성원들은 해결이 가능하며 성장과 발전이 있으리라 믿는다.
- 과거의 갈등에서부터 규칙을 발전시켜온다.
- 성원들은 차이점을 수습하기 위한 과정으로서 문제해결을 경험한다.
- 다른 사람의 행동에 대해 권력이나 통제를 거의 가하지 않는다.

이러한 전략들은 부모가 자녀들을 갈등으로부터 보호해 주거나 의사결정을 해줌으로써 자녀들이 이러한 의사소통과 문제해결 기술을 배우지 못하는 가정에서는 성취되지 않는다. 갈등해결에 효과적인 의사소통을 가진 가족의 예는 다음과 같다.

“부모님들이 지닌 특징 중의 하나는 경청하시려는 의도와 그럴 능력이 있다는 것이다. 항상 우리가 하는 대로 내버려 두거나 우리에게 동의하는 것은 아니지만 우리에게 관심이 없다고 느끼는 사람은 아무도 없다. 적어도 우리는 부모님이 우리 얘기를 듣는 것처럼 느끼며, 우리에게 동의하지 않으실 때면 아주 조심스럽게 부모님의 의견을 말씀하신다. 십대였을 때 나는 항상 그 한계를 시험했었다. 여학생 캠프 여행에 가려고 몇 시간 동안 논쟁했던 것을 기억한다. 어머니는 내가 무엇을 원하고 왜 가고 싶어하는지를 진정으로 이해하셨지만 그 당시에는 여행을 허용할 수 없다는 것을 분명히 해주셨다. 어머니가 자신의 의사를 고집하시긴 했지만 나는 지금도 어머니가 나의 실망을 함께 나누었다고 느낀다.”

③ 갈등과정의 단계

- 사전상황단계 : 갈등은 진공상태에서 일어나지 않으며 갈등을 겪는 사람들이 가졌던 관계를 배경으로 시작된다. 갈등에 참여하는 사람들은 가족의 규칙, 이념, 경계, 생물사회학적 신념 그리고

인정되는 의사소통 방식을 알고 있다. 갈등상황에서는 이것들이 무엇에 의해 침해를 당하거나 위협을 받고 있다고 느낀다.

— 좌절자각단계 : 어떤 가족원이 자신의 욕구나 관심을 만족시키려는 것을 다른 사람이나 집단이 방해하기 때문에 좌절하게 되는 단계이다. 문제에서 ‘후퇴’하는 것이 갈등을 끝나게 하지만 갈등을 일으킨 욕구를 만족시키거나 원인을 사라지게 하지는 못한다.

— 적극적 갈등단계 : 일련의 언어적, 비언어적 메시지로 갈등이 분명해진다. 메시지를 서로 주고받는 것이 가족의 규칙이나 다투는 형태에 따라 전쟁터 같을 수도 있고, 비교적 조용할 수도 있다.

— 해결 혹은 미해결단계 : 갈등의 해결은 모든 이에게 만족스러울 수 있고, 파괴적이며 실망을 줄 수도 있다. 또 어떤 갈등은 미해결 단계로 들어간다. 이 경우는 가족원들이 문제해결에 필요한 재능이나 자원을 가지고 있지 못하기 때문일 수도 있으며, 갈등과정이 깊어진 후에 자기들이 요구했던 것을 시행하는 책임을 지고 싶지 않다는 것을 깨달음에 의해서일 수도 있다. 너무 많은 갈등이 미해결로 끝난다면 분명 의사소통의 문제가 발생할 것이지만, 사실 모든 가족들은 얼마간의 해결되지 않은 갈등들을 가지고 살아간다.

— 해소단계 : 이 단계는 가족체계가 갈등에서 벗어날 때, 즉 갈등이 더 이상 균형에 영향을 주지 않을 때 나타난다. 각 가족원의 발달단계는 갈등해결에 영향을 준다. 예를 들어 데이트할 때 지켜야 할 일이나 귀가시간에 대한 부모의 갈등은 자녀가 성인이 되면 사라진다.

활동 5 우리가족은 멋진 사람들

활동과정

- ▷ 모두 함께 멋진 사람이란 어떤 사람인가에 관해 토론한다.
- ▷ 일상생활에서 마음이 멋진 사람들이 보여 주는 행동에는 어떤 것들이 있는가 이야기한다. 특히 보통 사람들의 행동과 어떤 차이가 있는지 이야기한다.

- ▷ 가족별로 혹은 다른 적절한 방식으로 소집단을 나누어 자기 집단이 가장 보여주고 싶은 멋진 사람들은 어떤 사람인가 상의한다.
- ▷ 구상한 멋진 사람들을 실제로 연습해본다.
- ▷ 모두 함께 모여 서로가 생각하는 멋진 사람들의 행동방식을 보여주고 관람한다.

도움자료

■ 주위 사람들을 배려하는 멋을 갖춘 사람의 예

(전철역 매표소에서)

보통 사람 1 : 삼성역 하나요.

보통 사람 2 : 2구역 하나요.

멋진 사람 1 : 안녕하세요, 양재역 하나요. ...고맙습니다.

(복잡한 길에서 다른 사람 앞을 지날 때)

보통 사람 1 : 재빨리 옆사람을 슬쩍 치고 아무 말없이 지나간다.

보통 사람 2 : 아무 말없이 다른 사람의 앞으로 휩 지나간다.

멋진 사람 1 : 앞 사람 옆으로 돌아간다.

멋진 사람 2 : “실례합니다” 라고 말하고 앞으로 지나간다.

멋진 사람 3 : 옆 사람과 살짝 부딪혔을 때 “미안합니다”라고 말하고 지나간다.

(밀고 들어가는 문을 열고 닫을 때)

보통 사람 1 : 뒷사람이 들어오는데도 뒤를 보지 않고 문을 닫는다.

멋진 사람 1 : 뒷사람이 조금 떨어져 들어오더라도 문을 잡아준다.

멋진 사람 2 : 문을 잡아준 사람에게 “고맙습니다”라고 인사하고 문을 잡는다. 뒤에 다른 사람이 오는가 확인한다.

제 5 장 가족교류활동



아버지가 말하는 직업세계

놀이에 관한 옛날이야기

댄스파티

부모님과 함께 식물관찰

누구네 음식솜씨가 좋은가

우리가족이 추천하는 여가생활

가족무대

활 동 1 아버지가 말하는 직업세계

활동과정

- ▷ 지도자는 청소년들이 다양한 직업세계에 대해 알아두어야 할 필요성과 아버지들의 이야기가 청소년들이 다양한 직업세계를 이해하는데 어떤 도움을 줄 수 있는가를 이야기한다.
- ▷ 직업세계가 의미하는 바를 설명한다.
- ▷ 아버지들을 직업의 종류에 따라 여러 집단으로 나눈다.
- ▷ 한 집단씩 각자가 경험하는 직업세계를 소개한다. 다른 사람들이 말한 직업세계와의 차이점과 공통점을 생각하여 청소년들에게 보다 상세한 정보를 제공한다.
- ▷ 아버지들의 발표가 끝나면 청소년들은 질문하고 싶은 내용을 이야기한다.
- ▷ 마무리 단계에서 지도자는 아버지들이 이야기한 직업세계의 특징들과 청소년들이 관심을 두었던 점들을 종합하여 이 활동의 의의를 되새긴다.

의 의

- ▷ 다양한 직업을 가지고 있는 부모세대의 이야기를 통하여 청소년들에게 미래의 직업세계를 탐색할 기회를 준다.

조 언

- ▷ 지도자들은 미리 아버지들의 직업을 알아보아 발표할 집단을 구성하고 아버지들에게 이 활동을 예고한다.

도움자료

■ 직업세계의 의미

직업세계는 학술적인 용어가 아니라 동일한 직업을 가진 사람들이 구성하는 직업생활의 독특한 문화를 지칭하는 표현이다. 같은 직업을 가진 사람들은 일을 통하여 추구하는 것, 일하는 방식 등이 비슷하기 때문에 서로 동질적인 문화들을 구성해간다. 그 직업세계의 밖에 있는 사람들에게 각 직업의 일들은 일반론적인 관점에서 생각되기 쉽다. 예를 들어 의료직이라는 직업은 “병든 사람을 고쳐

주는 일”로 상업직은 “무엇인가를 파는 일”로 밖에는 그들의 직업생활을 더 자세히 이야기하기 힘들다. 그러나 상인들의 입장에서 는 무엇을 파는 일은 간단하지 않다. 물건을 들여오는 방식, 손님을 대하는 방식, 이웃 상인들과의 교류방식, 사업을 키워나가는 방식 등등에서 나름대로의 전략들에 따라 이루어지는 복잡한 일이다. 아직 직업세계에 입문하지 않은 청소년들이 알고 있는 직업세계에 대한 정보는 매우 적다. 아버지들이 직접 자신들이 속해 있는 직업세계를 소개하는 일은 장차 청소년들이 직업세계에 입문하는데 좋은 길잡이가 될 것이다.

활동 2 놀이에 관한 옛날 이야기

활동과정

- ▷ 모든 참가자들이 자유롭게 둘러 앉는다.
- ▷ 부모들이 차례로 어렸을 적 가장 기억에 남는 놀이나 노래 등을 자녀들에게 이야기한다.
- ▷ 실제로 보여 줄 수 있는 놀이는 직접 재연해 본다.
- ▷ 소개하는 놀이와 관련된 재미있는 추억거리들도 함께 이야기한다.
- ▷ 부모들이 즐겼던 놀이가 자녀들 세대에는 어떤 형식으로 남아있는지 어떤 변화가 있는지를 알아본다.
- ▷ 청소년들이 좋은 놀이문화를 이어나갈 수 있는 방법을 생각해본다.

의 의

- ▷ 부모세대가 즐겼던 놀이문화와 현대 청소년들의 놀이문화를 서로 비교하고 경험해본다.

조 언

- ▷ 부모세대와 자녀세대에서 공동으로 존재하는 놀이들은 무엇이 있으며 어떤 차이를 보이는가?
- ▷ 부모세대에서 만 볼 수 있는 놀이들은 무엇인가? 그 놀이들이 왜 사라졌을까?

▷ 자녀세대에서 새로이 생겨난 놀이는 어떤 것이 있는가? 그것들의 유익한 점과 주의해야 할 점은 무엇인가?



도움자료

▣ 놀이문화의 변화

놀이는 그것이 이루어지는 시대적, 지역적 상황을 반영한다. 놀이의 유형뿐만 아니라 동일한 형태의 놀이라 하더라도 거기에 사용되는 놀이도구, 규칙, 노래, 흥을 돋구는 방식 등은 놀이에 참여하는 사람들이 정하기 나름이므로 결국 그들이 살고 있는 시대적 지역적 상황들을 반영하게 되는 것이다. 예를 들면 부모세대의 소꿉놀이에서 쓰였던 숟가락은 밤깍질의 넓적한 면을 살려 꼭지 쪽을 버집대에 끼워 사용하였던가 하면 요즘 청소년들의 어린시절 소꿉놀이에 쓰였던 숟가락은 이미 소꿉놀이용으로 만들어진 것이거나 작은 일회용 숟가락이 대부분일 것이다. 소꿉놀이의 방식도 부모세대는 동네의 또래친구들이 모두 모여 어느 집 담벼락 밑이나 마당에서 놀았을 것인데 반하여 오늘날의 어린이들은 플라스틱으로 만들어진 도구들과 함께 방 안에서 형제들과 함께 노는 경우가 대부분이다.

놀이문화는 청소년들의 인성형성에 많은 영향을 준다. 사실 어른들의 입장에서 보면 놀이란 잃는 것도 얻는 것도 없이 단순히 시간

을 즐겁게 보내는 일거리로 여겨진다. 그러나 청소년들 특히 나이가 어릴수록 놀이는 “심각한” 일이다. 대부분의 시간을 놀이로 보내게 되는 어린이들에게 놀이는 삶 자체이며, 그것을 통하여 스스로 삶을 배운다. 그런데 오늘날 청소년들의 놀이문화에서는 컴퓨터나 오락기기와 겨루는 개별적인 놀이들이 지배적인 놀이형태이며 이러한 놀이문화는 진취적인 기상의 부족이나 이기주의적 태도의 형성과 무관하지 않다. 이러한 때에 부모세대로부터 보완적인 놀이문화를 전승받을 수 있다면 더욱 풍부한 삶의 터전을 가꿀 수 있을 것이다.

■ 고무줄 놀이 노래의 변화

- ① 1958년도에 태어난 어느 선생님이 기억하는 노래
 - 무저르자 오랑캐 몇해 만이나/ 저 산 너머 가는데 저기로구나/
나아가자 나아가 승리의 길로/ 나아가자 나아가 승리의 길로/
 - 푸른 하늘 가만히 우러러 보면/ 유관순 누나를 생각합니다/
옥 속에 갇혀서도 만세 부르며/.....
- ② 1964년도에 태어난 어느 선생님이 기억하는 노래
 - 산촌 개구리가 모여 임금님의 생신날/
학생 입장하여 음악회가 열렸네/
토끼는 춤추고 여우는 바이올린/
호랑이는 좋아서 싱글벙글 웃는다/
 - 정이월이 다가고 삼월이라네/ 강남갔던 제비가 돌아오면은/
이 땅에 또다시 봄이 온다네/ 아리랑 아리랑 아라리요/
아리랑 고개로 나 넘어간다/
 - 동무들아 오너라 봄맞이 가자/ 너도 나도 바구니 옆에 끼고서/
달래 냉이 씹바귀 나물 캐고서/ 종달이도 높이 떠 노래 부르네/
 - 또옥 뚝/ 누구십니까/ 손님입니다/ 들어오세요
- ③ 1981년도에 태어난 중학생들이 기억하는 고무줄 노래
 - 장난감 기차가 칙칙 떠나간다/ 과자와 설탕을 싣고서/
엄마 방에 있는 우리 아기한테/ 갖다주러 갑니다/

- 이상하고 아름다운 도깨비나라/ 방망이로 두들기면 무엇이 될
까/ 은 나와라 와라 딱딱/ 금 나와라 와라 딱딱/
- 딱다구리 구리 마요네즈 마요네즈 케첩은 맛좋아/
인도 인도 인도사이다 사이다 사이다 오! 팽큐

활 동 3 댄스파티

활동과정

- ▷ 참가자들에게 댄스파티의 진행방식, 지켜야 할 예의, 준비된 음료 및 다과를 이용하는 방법을 알려준다.
- ▷ 배경음악은 청소년들이 좋아하는 음악과 부모들이 좋아하는 음악을 번갈아 들려준다.
- ▷ 원하는 사람은 언제든지 무대에 나가 춤을 춘다.
- ▷ 청소년들은 부모들에게 부모들은 청소년들에게 서로가 잘 아는 춤을 가르쳐준다.
- ▷ 쉬려고 하는 사람들은 준비된 음료와 다과를 먹으며 좌석에 남아 서로 이야기를 한다.

의 의

- ▷ 청소년들과 부모들이 서로의 노는 방식을 관찰하고 학습과 경험을 통하여 좋은 점을 공유할 수 있다.

조 언

- ▷ 지켜야 할 예의
 - 다른 사람들이 춤추는 것을 방해하지 않는다
 - 다른 사람에게 파트너가 되어 줄 것을 부탁할 때는 정중하게 인사를 한다.

도움자료

■ 대중적인 댄스 이름들의 기원⁵⁾

대중적인 댄스는 시대에 따라 유행하는 독특한 스타일들이 있다. 우리는 흔히 블루스, 탱고, 디스코, 브레이크 댄스 등의 이름을 알

고 있다. 이런 춤들은 어디에서 기원하며 왜 그런 이름으로 불리을까? 외국으로부터 수입된 이 이름들은 국내에서도 그대로 불리고 있지만 그 뜻을 아는 이는 드물다.

블루스 (blues)는 원래 19세기 중엽에 미국 흑인들 사이에서 발생한 대중가곡의 한 형식을 일컫는 말이다. 블루스의 원형은 노예 시대 흑인들의 노동가 등에서 찾을 수 있으며 주로 집단적으로 불리던 소박한 민요가 개인이 부르는 노래로 바뀌어 블루스가 된 것으로 추측하고 있다. 오늘날 포크블루스, 컨트리블루스로 불리우는 초기의 블루스에는 가사와 선율구조에 흑인 특유의 특징이 있었으며, 그것들은 서유럽 음악의 영향을 받았으면서도 아프리카계 민족의 특징을 상실하지 않고 있다.

트위스트 (twist)는 1960년경 미국에서 일어난 사교댄스이다. 이 명칭은 1920년대에 몸을 비틀면서 추는 니그로 무용에 붙여진 것이었으나 60년대에 리듬 앤드 블루스 가수 체비 체커가 〈트위스트〉란 노래를 이런 몸짓으로 부른 것이 계기가 되어 갑자기 널리 퍼졌다. 남녀가 손도 잡지 않고 서로 떨어진 채 손발을 흔들고 몸을 리듬에 맞추어 뒤흔드는 극히 단순한 춤이다.

지르바는 미국 댄스의 일종인 지터버그 (jitterburg)를 말한다. 지르바는 〈지터버그〉를 일본에서 〈지르바〉라고 발음한데서 생긴 말이다. 이 춤은 1939년 부터 〈부기우기〉의 유행과 함께 성행하게 되었다. 자유롭고 즉흥적인 스텝에 의한 빠른 템포의 경쾌한 춤이며, 흑인들의 춤에서 생겨난 것이라고 한다. 주로 젊은층의 열광적인 춤이며, 미국에서는 1930년대 말부터 40년대 초에 걸쳐 크게 유행하였으나 현재에는 보통 사교춤에 가까운 일반화된 춤이 되었다. 이 춤은 우리나라에서 60년대 후반까지 유행하다가 퇴조하였다.

차차차 (cha cha cha)는 대중음악의 리듬 형식의 하나이다. 귀로 (호리병박 모양으로 된 과실의 딱딱한 껍질을 새겨 자국을 만들고 그 자국을 철사 브러시로 문질러 소리가 나게 한 악기)를 사용하여 〈차차차〉라는 느낌의 리듬을 내게 한 데서 이와 같은 이름이

15) 동아출판사, 동아시아대백과사전, 1989, 각항 참조.

붙었다고 한다.

고고 (gogo)는 1960년대 후반에 유행하였던 대중무용이다. 단지 허리를 흔드는 것 뿐인 간단한 것이지만, 자유스럽게 출수가 있는 점과 재즈, 로큰롤 등에 맞추어 열광적으로 출수 있어 인기가 있다. 주로 뉴요크를 중심으로 미국에서 유행하였는데 그리니지 빌리지의 일렉트릭 서커스는 고고의 발상지로 유명하다.

디스코 (disco)라는 단어는 불어의 디스코테크 (discothèque)에서 유래한 듯하다. 디스코테크는 레코드 음악을 틀어 놓고 춤추고 차를 마시는 장소의 총칭이다. 디스코테크를 다른 말로 고고 클럽이라고도 하고 생략하여 디스코라고도 한다.

활동 4 부모님과 함께 식물 관찰

활동과정

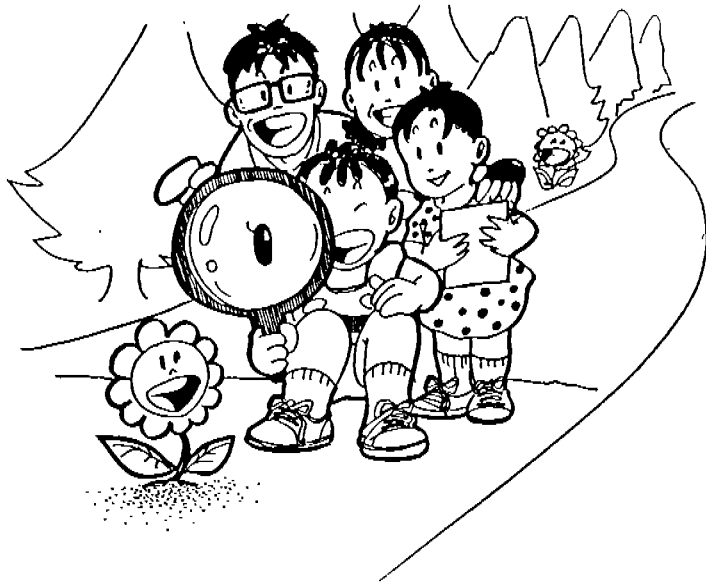
- ▷ 가족별로 캠프활동을 하고 있는 주변에 무슨 식물들이 있는가 조사한다.
- ▷ 식물도감을 가지고 도감에 그려져 있는 그림과 실제 식물들을 비교하고 각 식물의 실제이름, 학명, 속명, 목 등을 알아본다.
- ▷ 청소년들은 부모님들로 부터 각 식물들의 특기사항, 식물과 관련된 부모님들의 추억등을 들어 기록한다.
- ▷ 관찰이 끝난 후에는 서로 모여 각 가족이 발견한 것들 가운데 진기한 사항을 서로 발표한다.

의 의

- ▷ 이야기로만 들었던 나무, 풀, 이끼 등을 부모님의 도움을 받아 가며 실제로 확인해 본다.

조 언

- ▷ 식물관찰 놀이가 효과적으로 이루어지기 위해서는 사전에 해당 지역의 식물분포를 조사하여 참가자들에게 될 수 있는 한 많은 정보를 제공하는 것이 필요하다.



도움자료

■ 식물들의 이미지

사람들은 나무나 풀 꽃 등의 식물들에 대하여 어떠한 이미지들을 가지고 있다. 그러한 이미지들은 여러 사람들이 공유하는 경우도 있으며 개인 마다 다른 이미지들을 가지고 있기도 하다. 예를 들면, 소나무는 “눈 속에 홀로 푸른” 선비의 절개를 상징하는 이미지를, 느티나무는 주로 마을 어귀에 서서 마을을 드나드는 사람을 맞이하는 후덕한 이미지를, 질경이는 사람의 발이 많이 닿는 곳에서도 잘 견디어내는 끈질긴 생명력의 이미지를, 민들레꽃은 따사한 햇볕을 가득담아 안은 어린 아기의 이미지를 가지고 있다.

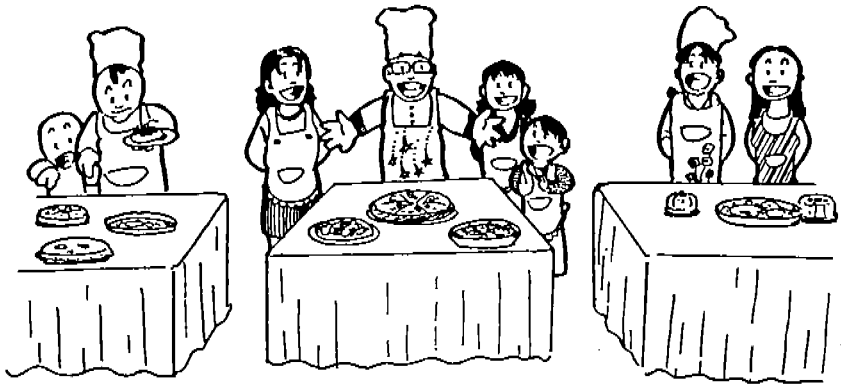
사람들이 식물들을 식별하고 기억하는 것은 단순히 그 모양이나 향내 등의 물리적인 것에만 의존하지 않고 각자가 식물들에서 가지는 이미지에 상당히 의존한다. 식물들에 대하여 가지는 이미지는 그 식물들을 주위에서 접하는 동안 자연스럽게 형성된다. 그러나 도시에서 자라는 청소년들은 다양한 식물들을 접할 수 있는 기회가 많지 않으며, 따라서 캠프활동이 이루어지는 낯선 자연환경 속에 있는 식물들에 대하여 나름대로의 이미지들을 형성하지 못하고 있을 것이다. 자연 속에서 부모들로부터 직접 식물들의 이름과 그것들에

대하여 부모들이 가지고 있는 추억과 이미지를 전달받음으로써 청소년들은 보다 쉽고 재미있게 자연을 이해하고 사랑하게 될 것이다.

활동 5 누구네 음식솜씨가 좋은가

활동과정

- ▷ 가족마다 가장 잘 할 수 있는 음식을 정한다.
- ▷ 가족의 독특한 조리방법에 따라 요리한다.
- ▷ 모든 가족의 작품을 큰 탁자 위에 부페형식으로 차린다.
- ▷ 부식과 음료수, 밥 등은 공동으로 한꺼번에 준비할 수 있다.
- ▷ 각자 자기 접시를 들고 음식을 덜어 먹으며 다른 가족들의 음식 솜씨의 특징을 알아본다.



의 의

- ▷ 가족마다 특유한 요리방법을 볼 수 있다.

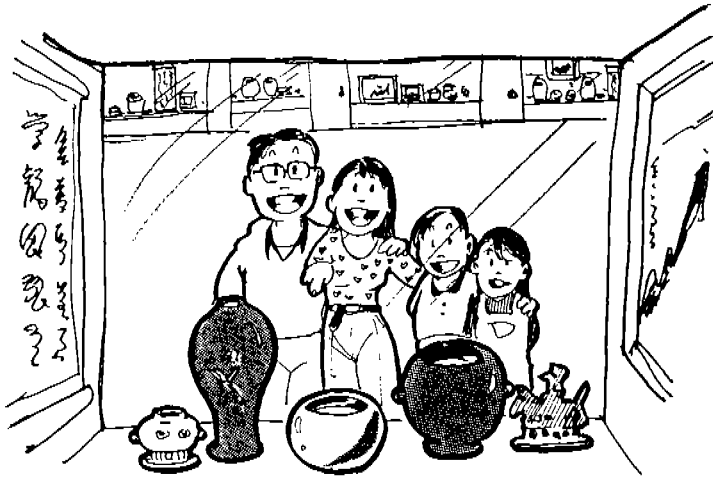
조 언

- ▷ 참여 가족이 각자 도시락을 준비하는 경우에도 이 활동을 할 수 있다.

활동 6 우리 가족이 추천하는 여가생활

활동과정

- ▷ 여가생활의 의의와 필요성에 관해 서로 이야기한다.
- ▷ 가족별로 다음과 같이 여가생활기록표를 작성한다.
- ▷ 기록이 끝난 다음에는 기록표를 기초로 하여 각 가족의 독특한 여가활동을 소개한다.
- ▷ 권장하고 싶은 활동을 소개할 때에는 필요한 정보나 도움말을 첨가한다.
- ▷ 많은 가족들이 관심을 보이는 활동에 관해서는 상세히 질문할 시간을 갖는다.



	활동이름	주요 참가자	활동횟수와 시간	권장사항
주말에 집안이나 야외에서	—뿔산에서 배드민턴 —음악회 —연극구경 —골동품가게 구경	—온가족 —엄마와 나 —누나와 나 —엄마, 누나 그리고 나	—매주 일요일 —한달에 한번 —한달에 한번 —매주 토요일	V
겨울방학 동안	—눈썰매타기 —스케이트타기 —연날리기	—온가족 —아버지와 우리들 —누나와 나	—한 두번 —일주일에 한번 —형편에 따라	V
여름방학 동안	—물놀이 —박물관 탐방	—온가족 —엄마와 우리들	—2주에 한번 —매주 한번	V
봄, 가을에 자연풍경이 좋을 때	—사진찍기 —낙시여행	—온가족 —아버지와 나	—약 2주간 —매주	V
날씨가 좋을 때 집안이나 실내에서	—빈대떡만들기 —각종 군것질 —영화구경	—온가족 —온가족 —엄마와 우리들	—2주일에 한번	
설이나 추석명절에	—고궁구경	—온가족		
기타 첨가하고 싶은 항목				

직장생활로 바쁜 사람들에게 “여가생활”이라는 것은 먼 나라 이야기로나 들릴 수 있다. 그러나 다른 한편으로 보면 훌륭한 여가생활을 충분히 즐길 수 있는 조건에 있는 사람들도 차 좋은 여가 문화를 가지지 못하고 고작 외식이나 쇼핑으로 시간과 금전을 소비하는 경우가 많다. 여가가족들이 여가활동에 관한 정보를 서로 교환하는 활동을 통하여, 가족캠프활동이 다양하고 유익한 가족 여가문화를 촉진시킬 수 있는 기회가 될 수 있다.

여가생활을 할 수 있는 시간은 고된 노동의 댓가로 얻을 수 있는 가장 값진 시간이다. 여가문화가 잘 발달된 나라들의 국민들을 보면 마치 그 시간을 위하여 일하는 사람들처럼 보인다. 값진 여가생활은 또한 그만큼 새로운 노동을 위한 동력을 제공한다. 은유적인 설명을 하자면 노동과 여가생활은 마치 사우나에서 냉탕과 온탕을 번갈아 왔다 갔다하는 것과 같다. 늘 온탕이나 냉탕에만 있으면 그 각각이 주는 서로 다른 “시원함”을 느낄 수 없을 것이다.

우리는 통속적인 의미에서 “잘 산다”는 것의 의미를 다시한번 생각해 볼 필요가 있다. 우리 사회에서는 아직까지도 “잘 산다”는 것의 기준을 경제적인 여유에 둔다. 물론 여가생활이라는 것도 사실은 어느 정도 경제적인 여건이 요구된다. 그러나 경제적인 여건에도 불구하고 여가생활을 개발하지 못하고 과잉소비로 그 자리를 메우고 있는 사람들도 “잘 사는” 사람들이라고 할 수 있을까?

활동 7 가족무대

활동과정

- ▷ 가족별로 온 가족이 보여 줄 수 있는 즉석 예술작품을 구상한다.
- ▷ 장르와 주제는 가족이 마음대로 선택할 수 있으며, 한 사람이 여러 역할도 할 수 있다.
- ▷ 정해진 순서에 따라 한 가족씩 차례로 무대에 올라 작품을 발표한다.
- ▷ 한 가족의 발표가 끝나면, 관람하는 가족들은 가족기를 들어 “통과”를 표시한다. 여러개의 가족기가 올라갈 수록 좋은 발표라고 평가할 수 있다.



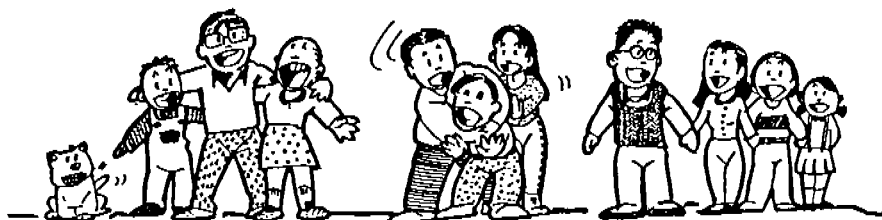
활동사례

- ▷ 노래자랑, 춤, 무언극, 인형극, 살아 있는 사람으로 구성된 조각 작품, 태엽을 감아 움직이는 인형 흥내내기, 자연의 소리 흥내내기, 그림자 놀이 등등
- ▷ 인형이나 모자, 공, 막대기, 음향효과 기구 등은 미리 준비하고 그 밖에 소도구들은 주변에서 구할 수 있는 것을 최대한 이용한다.

의 의

- ▷ 하나의 작품을 만드는 과정에서 가족구성원 간에 협동심을 기르고, 발표과정을 통하여 가족의 정체성을 확인한다.

제 6 장 가 족 놀 이 활 동



실내놀이

마당놀이

강가나 해변가의 놀이

실내놀이

활동 1 자연의 소리로 합주곡을

활동과정

- ▷ 모두 함께 모여 자연물로 낼 수 있는 소리에 어떤 것이 있는가를 이야기한다. 예) 사람의 육성(휘파람), 풀피리, 구두 발자국 소리, 돌 부딪히는 소리, 물담긴 그릇(유리잔, 스테인레스스틸 냄비) 두들기는 소리, 나뭇가지 땅에 긁는 소리 등.
- ▷ 가장 간단한 형태의 음악은 어떤 것이 있을까 서로 이야기 한다.
- ▷ 10-15분 정도 시간을 주고 각자 흩어져서 예쁜 소리를 내는 자연물들을 찾아오도록 한다.
- ▷ 가족끼리 한 자리에 모여서 수집한 물건으로 소리를 내어 본다.
- ▷ 한 가족씩 노래를 부르면서 수집한 물건으로 연주를 한다. 솔로도 좋고 노래를 부르지 않고 소리내는 자연악기들만으로 오케스트라를 구성하여 연주해 보는 것도 재미있을 것이다.

의 의

- ▷ 가족단위로 주변의 자연환경을 탐색하고 자연을 즐기는 소박한 방법을 찾아본다.

도움자료

■ 음악을 만드는 소리

음악의 소재는 소리이다. 소리를 내는 도구는 꼭 악기뿐 만이 아니다. 악기는 이미 오랜 세월을 거쳐 여러 가지 음을 규칙적으로 낼 수 있도록 다듬어진 것이다. 그러나 음악은 그러한 악기들이 있기 전에도 있어 왔다. 음악을 만드는 근본적인 동력은 인간의 음악적 정신활동이며, 악기는 인간의 음악적 정신활동을 표현하기 위한 도구들이다. 음악적인 표현을 할 수 있는 자연물들은 그러한 도구들의 가장 원초적인 형태라고 볼 수 있다.

음악은 소리로 만들어지지만 소음을 음악이라고 하지는 않는다. 음악을 만드는 소리에는 세 가지의 요소가 있다. 첫번째는 리듬(율동)인데 그것은 소리의 길이에 일정한 질서를 부여하여 생기는 것이다. 둘째는 멜로디(선율)인데 그것은 높이가 서로 다른 소리를 수평적, 계기적으로 조합한 것이다. 마지막 요소는 하모니(화성)이며, 그것은 높이가 다른 소리들을 수직적, 동시에적으로 결합하였을 때 생긴다. 이 세 가지 요소들 가운데 가장 근본적인 것은 리듬이다. 멜로디나 하모니의 요소가 빠지는 경우는 있을 수 있지만 리듬이 빠진 음악은 생각할 수 없기 때문이다.

자연물로 낼 수 있는 소리로는 리듬, 멜로디, 하모니의 세가지 요소를 모두 충족시키기 어렵다. 특히 하모니의 요소는 높이가 서로 다른 음들의 조합으로 생기므로 음높이를 조절할 수 있는 자연물을 찾기 전에는 하모니의 요소를 만족시키기 힘들다. 그러나 리듬과 멜로디는 풀피리, 휘파람, 물 담긴 그릇 등의 자연물로도 만족시킬 수 있다.

활동 2 즉흥적인 창작무용 만들기

활동과정

- ▷ 춤으로 표현하기 좋은 노래들을 배경음악으로 준비한다.
- ▷ 무대를 중심으로 가족단위로 자연스럽게 둘러 앉는다.
- ▷ 진행자는 준비한 노래를 하나씩 들려주고 각 가족들은 그 노래를 어떻게 춤으로 옮길 것인가를 생각해본다.
- ▷ 준비된 가족부터 차례로 무대 위에서 음악을 춤으로 옮겨본다. 같은 노래라 하더라도 가족마다 표현하는 방법이 다를 것이다.
- ▷ 표현하기 쉬운 노래로부터 시작하여 점차 어려운 노래로 진행한다. 처음에 소극적이었던 가족도 분위기가 익숙해지면서 스스로 참여하게 될 것이다.
- ▷ 가장 간단한 동작부터 시작한다. 예를 들어 음악에 맞추어 무대의 한 쪽 끝에서 다른 쪽 끝까지 지나가는 것을 해 볼 수 있다.

- ▷ 활동의 마지막 단계에서는 참가 가족들을 몇 개의 집단으로 나누고 여러 가족이 함께 표현할 수 있는 노래를 선정하여 한 집단씩 창작무용을 만들어본다.

의 의

- ▷ 예술은 예술가들만이 창조할 수 있는 것은 아니다. 형식적으로 세련미가 떨어지더라도 누구나 각자가 느끼는 감정을 표현해 볼 수 있다. 또 아무리 수준이 낮다고 하더라도 스스로 창작활동을 해 보는데서 느끼는 기쁨은 유명한 작품들을 감상하는데서 얻는 기쁨과는 다른 기쁨이다.

조 언

- ▷ 진행자는 여러 가족이 골고루 무대에 서도록 배려한다.
- ▷ 동요는 쉬운 배경음악으로 좋으며 대중가요나 교향곡도 선정할 수 있다.

도움자료

■ 무용과 음악의 관계¹⁶⁾

흔히 사람들은 무용에는 음악이 따른다고 생각한다. 그러나 무용은 음악을 몸짓으로 환원하는 것이 아니며 단지 음악에 맞추어 움직이면 되는 것도 아니다. 그러나 무용에는 음악이 따르므로 음악은 무용을 구성하는 중요한 요소라고 할 수 있다. 무용과 음악은 역사가 있기 전부터 같이 있었던 것처럼 생각되기 쉽지만 많은 연구에 따르면 그것은 옳지 않다.

원시무용이나 미개민족의 무용을 조사해보면 음악 이전의 박자나 리듬, 곧 손뼉이나 발장단 등에 맞춰 춤추는 수가 많다. 독일 태생의 음악학자 쿠르트 작스에 의하면 박자를 맞추는 것은 본래 발장단에서 시작했다고 한다. 이 밖에도 팔꿈치, 무릎, 팔, 옆구리, 배, 엉덩이 등을 두드리면 새로운 악기가 되었다. 보다 진보한 사회에서는 이같은 신체적 악기를 쓰는 일은 드물었고, 주로 천조각이나 막대기 등을 사용했다. 바야흐로 북이 발명되었으며, 그 결과 발장단과 손뼉이 지금까지 전해져 오고 있다.

16) 브리태니커·동아일보, 브리태니커백과사전, 제8권, 1993.

박자나 리듬에 더해 멜로디가 나타나자 무용수들은 보다 정열적으로 도취되어 무용의 가장 깊은 곳에 숨겨진 본질적인 황홀경에 빠져들었다. 다음 단계로 악기에 맞추어 춤을 추게 되었으며, 19세기 말까지는 무용용 음악에 맞춰 춤을 추었다. 20세기에는 미국의 여성 무용가 로이플라가 연주용으로 작곡한 음악, 예를들면 드뷔시의 〈야상곡〉 등에 맞추어 춤을 추었다. 이어 그녀의 영향을 받은 이사도라 덩컨이 쇼팽, 슈만 등의 연주용 음악에 맞추어 춤을 추었다. 오늘날에는 흔한 일이지만 20세기 초에는 이런 일이 혁명적인 사건으로 받아들여졌다.

활동 3 생각만 거창한 화가

활동과정

- ▷ 지도자는 가족에게 모조지와 전지 1장과 파스텔, 지우개를 준다.
- ▷ 각 가족에서 자기의 이미지를 가장 잘 전달할 수 있는 화가를 정한다.
- ▷ 진행자는 미리 준비해 둔 그림의 내용을 화가들에게 알려준다. 그림의 내용은 가족의 생활주변을 담는 것으로 한다. 예를 들면 가족소풍, 시장보는 어머니, 자녀들과 함께 놀이하는 아버지, 가족사진을 찍는 모습 등등.
- ▷ 화가들은 지도자에게서 받은 주제를 가지고 어떤 그림을 그릴 것인가 잠시 구상한다.
- ▷ 화가들은 몸짓과 눈짓으로 만으로 그리고 싶은 내용을 가족에게 전달한다.
- ▷ 서로 상의하여 화가가 전달하는 이미지를 그림으로 옮긴다.
- ▷ 화가는 가족들이 그리는 그림을 볼 수 있으나 절대로 이야기를 해서는 안된다.
- ▷ 잘못된 부분은 마른 천으로 지우면서 화가가 만족하도록 노력한다.
- ▷ 모두 그린 다음에는 원래 그리고자 했던 그림의 내용과 비교하면서 어느 부분이 가장 어려웠는지 이야기한다.



의 의

- ▷ 가족의 의사전달능력을 스스로 평가해본다. 그림에는 가족구성원들과 그들의 행동이 묘사될 것이므로 화가 역할을 하는 사람이 가족구성원과 그들의 전형적인 행동을 묘사하는 방법이나 그것을 파악해내는 능력에서 가족구성원들끼리의 독특한 의사전달방법이 나타날 것이다.

활동 4 눈 감고 부모님 찾기

활동과정

- ▷ 청소년들은 눈을 형젯으로 가린다.
- ▷ 부모들은 여기저기 섞어 선다.
- ▷ 청소년들은 진행자가 지정한 신체부위 (손, 얼굴, 머리 등)를 만져 자신의 부모님을 찾아낸다.

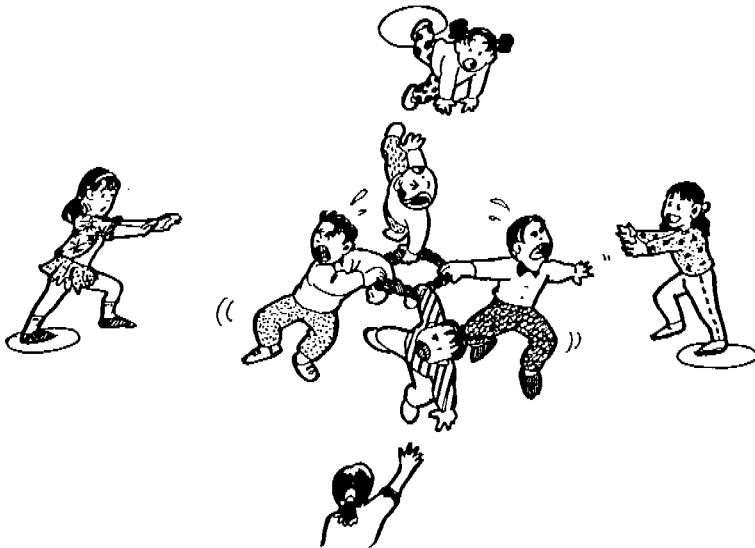
조 언

- ▷ 한 번에 6쌍 정도의 부모와 청소년이 참여하는 것이 적절하다.
- ▷ 반대로 부모들이 자녀를 찾는 놀이도 가능하다.

마 당 놀 이

활 동 1 줄당기기

- ▷ 참가 가족을 네 편으로 나누고 매 회마다 각 편에서 부모와 자녀 한 쌍씩 모두 네 쌍이 경기에 참여한다.
- ▷ 약 1미터 길이의 밧줄 양쪽 끝을 묶어 둥글게 만든다.
- ▷ 각 편에서 부모(혹은 자녀)가 나와 오른 손으로 밧줄을 쥐고 네모꼴이 되도록 한다.
- ▷ 네모꼴에서 대각선 방향으로 5-8 걸음 떨어져 한 발을 넣을 만큼 원을 그린다.
- ▷ 같은 편인 다른 사람은 그 원 속에 왼발을 딛는다. 왼발은 원에서 떼면 안되고 오른발을 자유롭게 움직일 수 있다.
- ▷ 서로 자기편 쪽으로 당겨 먼저 악수하는 편이 이긴다.



■ 줄당기기의 유래¹⁷⁾

인간 개개인의 힘은 약하나 모여서 힘을 한 곳에 모으면 엄청난 힘을 발휘한다. 큰 짐승을 잡는다든지, 큰 나무, 큰 돌을 운반할 경우, 땀을 만든다든지 궁궐 성을 쌓는다든지 특히 바닷가에서 배를 만들거나 움직이지 위해 긴 끈으로 목표물을 매고 함께 힘을 모았다. 함께 힘을 모아야 하는 일들이 바로 줄당기기를 만들어낸 것이다. 세계적으로 해안지방을 중심으로 줄당기기가 성행하는 것은 바로 위와 같이 함께 힘을 모을 필요가 많은 곳이 바로 해안지방이기 때문이다.

어떤 일을 효과적으로 하기 위한 필요에서 출발하여 평소에 긴 줄을 이용하여 잡아당기는 형태를 띠면서 놀이로 정착되었다. 그리고 놀이로 정착되면서 주술적인 요소들이 가미되었다. 즉 줄당기기의 줄은 암줄과 숫줄이 있어 동을 숫줄, 서를 암줄로 일컬어 중간 지점에 암수의 도래(큰 통나무를 비녀와 같이 꽂아 양편을 연결시킨 것)를 끼워 이기는 쪽에는 풍년이 들고 악질에 걸리지 않으며 만복이 깃든다고 하는 내용이 그것이다. 이는 거의 모든 사람이 확고하게 믿어 서로 지지 않으려고 필사적으로 당기어 승패를 결정했다. 이 과정이 결렬하여 몇 날 몇 일씩 끄는 경우도 있었는데 이러한 동안 각 단위의 사람들이 단결하고 협동하며 아울러 이웃 간에 생긴 좋지않은 일들을 모두 풀어냈다. 오늘날과 같이 외줄로 하는 줄당기기는 일제시대에 들어와 운동회에서 행해지며 보편화되었는데 실제로는 여러 작은 가닥을 꼬아 점차 연결하여 굵게하는 방식으로 만들었다. 줄당기기는 여러가지 변형된 형태들이 있는데 줄 대신 앞사람의 몸을 끼안아 서로를 연결하여 잡아당기는 놀이도 있고, 여기에서 보여지는 바와 같이 동그란 줄을 서로 다른 방향에서 잡아당기는 놀이도 있다.

17) 한국청소년개발원, 명절쇠기활동, 1992, pp.159~162.

활동 2 투호놀이

활동과정

- ▷ 참가 가족을 한 편이 10~30 명이 되도록 편을 나눈다.
- ▷ 화살과 화살 넣는 곳을 미리 준비해 둔다.
화살은 길이 60~70 센티미터 정도의 땃살 한 쪽 끝에 쇠불이나 못을 잡아 매어 무겁게 하고 반대편 끝에는 닭털을 잡아매어 만든다.
- ▷ 각 편에서 한 사람씩 번갈아가며 던질 수도 있고, 한 편이 모두 던진 다음에 다른 편이 던져 넣을 수도 있다.
- ▷ 던진 후에라도 금 안쪽으로 발을 딛으면 첫번째 던진 화살이 성공되었더라도 무효로 하고 다시 던지도록하며, 두번째에도 실수를 하면 실격으로 간주한다.
- ▷ 항아리에 화살을 많이 넣은 편이 이긴다.



조언

- ▷ 어린이와 어머니들도 재미있게 참여할 수 있는 게임이다.
- ▷ 미리 연습삼아 돌아가면서 던져서 활이 손에 익은 후에 경기를 시작한다.

일정한 거리에 목표물을 정해놓고 던져 맞추는 연습은 석기시대 이래로 오늘날까지 이어져 내려온 놀이의 형태로, 문화적 상황이 변함에 따라 그릇에 돌 던져넣기, 나무 막대 던져넣기로 그 방법이 세련되어 갔고 급기야 입이 잘룩한 병에 화살과 같은 형태의 살을 정해진 거리에서 던져 넣는 놀이로 모습을 갖추게 되었는데 그 놀이가 바로 ‘투호’이다.

투호는 ‘조선왕조실록’에 보면 세조때 명나라 사신이 들어와서 관리나 양반의 자제들이 했으며, 정조에 와서는 이를 적극 권장했다는 기록이 있다. 그러나 투호는 놀이기구의 값이 비싸고 고급스러워지면서 점차 사라져 오늘날에는 접하기가 힘들어졌는데, 놀이감과 놀이방법을 손쉽게 접할 수 있는 것으로 변형시킨다면 좋은 놀이로 발전될 수 있다. 예를 들어 동그라미를 땅에 그리고 바둑돌을 던져 넣은 것이라든지, 길쭉한 작은 막대를 세워놓고 돈이나 작은 물체를 던져 쓰러뜨리는 것 등이 오늘날 변형된 놀이형태의 예가 될 수 있다.

활동 3 가마타고 달리기

활동과정

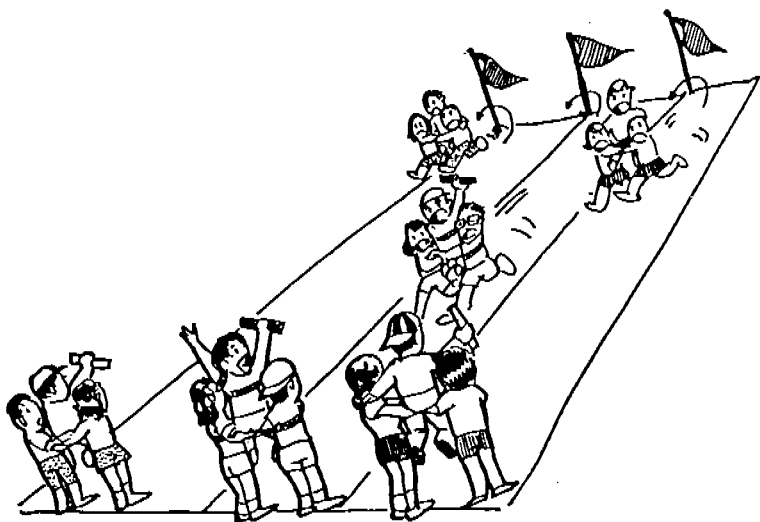
- ▷ 전체 가족을 몇개의 편으로 나누어 출발선에서 차례로 기다린다.
- ▷ 한 편에서 한 가족씩 나와서 어머니와 아버지가 두팔로 가마를 만들고 자녀는 가마를 탄다.
- ▷ 시작 신호가 나면 40~50 미터 전방의 반환점을 돌아온다.
- ▷ 처음 출발하는 가마에 탄 청소년은 자기 편을 상징할 수건이나 바톤을 가지고 출발하여 다음 가마에게 전해주다.
- ▷ 다음에 출발할 가족은 먼저 출발한 가마가 돌아오기 전에 미리 가마를 만들어 대기하고 기다린다.

18) 앞의 책, p.153.

▷ 청소년들은 오랫동안 부모님이 함께 태워주는 가마가 무척 재미 있을 것이다.

■ 가마놀이의 유래¹⁹⁾

신분제도가 엄격하던 시대에는 가마를 탄다는 것은 주로 양반이고 양민들은 결혼식날에나 가마를 탈 수 있었다. 따라서 가마를 타는 일은 매우 부러운 일이고 아이들은 그 연장선에서 가마의 모양을 생각하여 겨루기의 형태로 가마싸움이라는 놀이가 생겨나게 되었다. 문헌에 의하면 추석에 의성을 중심으로 남북의 서당 학동들이 모여 7-8세 위로 부터 20세 청년까지 가마싸움을 하였다는 기록이 있다. 물론 모형가마와 깃발을 세운 가마싸움이었다. 여기에서는 가마싸움에서 가마의 형태는 그대로 유지시키고 격렬한 놀이를 좀더 유연하게 만들기 위하여 가마를 타고 달리는 경기놀이를 제안한다. 청소년들은 부모님이 태워주는 가마가 더 없이 즐거울 것이다.

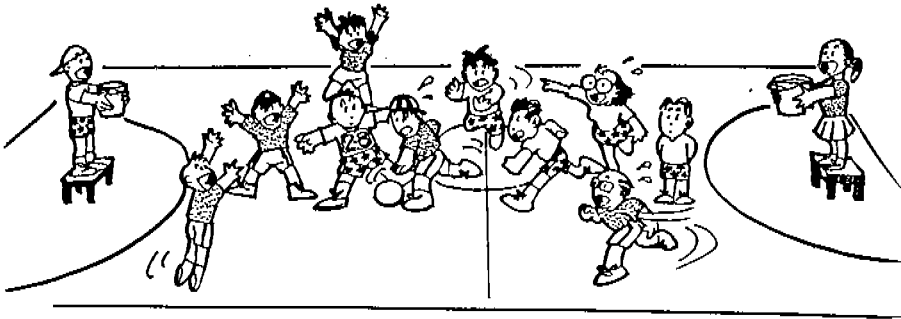


19) 앞의 책, pp.177~178.

활 동 4 양동이 농구

활동과정

- ▷ 농구와 비슷한 방식으로 하지만 골대 대신 자기편이 양동이를 들고 서있다.
- ▷ 한 편에 6명(골키퍼 포함)이 적당하다.
- ▷ 골키퍼가 서 있는 곳을 중심으로 5미터 반경으로 반원을 그리고 슈팅은 그 밖에서만 할 수 있다.
- ▷ 골을 향해 던져진 공을 반대편이 5미터 반경 내에서 쳐내거나 잡을 수 없다.
- ▷ 골키퍼는 제자리에 서서 몸을 움직여 공을 받을 수 있다.
- ▷ 게임시간은 참가자들에 따라 조정할 수 있으나 전후반 각각 25분으로 한다.



조 언

- ▷ 양동이 없이 골키퍼가 손으로 잡았을 때 득점하는 것으로 할 수도 있다.
- ▷ 공은 농구공 대신 고무공등과 같이 다루기 쉽고 부드러운 공으로 하여 가족 모두가 참여할 수 있도록 한다.

도움자료

■ 농구의 유래²⁰⁾

미국에서 비롯된 농구는 1891년 국제 YMCA 체육학교(메사

20) 동아출판사, 동아세계대백과사전, 제7권, 1989, p.521.

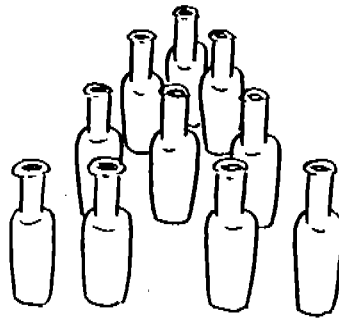
추세츠주 스프링필드 소재, 후에 스프링필드 대학으로 개편) 지도원으로 있던 캐나다 출신의 J. A. 네이스미스의 창의에 의하여 창안되었다. 그는 우천이나 겨울철에도 실내에서 자유로이 경기할 수 있는 구기종목이 없을까 궁리하던 끝에 미식축구(아메리칸 풋볼), 축구(사커), 아이스하키 등 야외경기에서 힌트를 얻거나 그것을 변형시키면서 몇 차례의 시행착오를 거듭한 끝에 농구의 규칙을 구체화시켰다.

우리나라에 농구가 처음 소개된 것은 1907년 봄부터이다. 당시 황성기독교청년회 초대 총무였던 미국인 선교사 길레트에 의하여 청년회 회원들에게 소개하여 전해진 것인데, 이듬해 5월 26일 길레트가 귀국함으로써 싹트려던 농구는 실질적인 지도보급의 결실을 보지 못하고, 다만 기독교청년회 야구부원들이 장난삼아 농구볼을 가지고 노는 정도에서 몇 년을 보냈다. 그러다가 1916년 3월 25일 미국인 반하트가 기독교청년회 간사로 부임하면서 본격적인 지도보급이 이루어졌다.

활 동 5 음료수병 볼링

활동과정

- ▷ 참가자들을 한 가족으로 짝을 맺어 두 명이 한 조가 되도록 여러 조를 몇 개의 팀으로 묶는다.
- ▷ 빈 음료수병을 모아 핀으로 쓴다.
- ▷ 각 팀에서 한 조씩 나와 출발선에서 배구공이나 축구공을 발로 차서 7M 떨어진 지점에 서 있는 핀들을 쓰러뜨린다.
- ▷ 첫 번째 사람이 찬 공으로 쓰러진 핀을 따로 옆에 세워둔 채, 두 번째 사람이 나머지 핀들을 쓰러뜨리도록 조심스럽게 공을 찬다.
- ▷ 두 사람이 쓰러뜨린 핀의 수를 세어 기록한다.
- ▷ 첫 번째 사람이 한 번에 모든 핀을 쓰러뜨렸다면 10개의 핀을 처음과 같이 놓고 다시 한 번 더 공을 찬다. 두 번째에 쓰러뜨



린 공의 수를 세어 첫 번째 사람의 점수로 기록한다. 두 번째 사람은 나머지 핀을 놓고 공을 찬다. 두 번째 사람이 나머지 핀을 모두 쓰러뜨렸더라도 이미 첫 번째 사람이 보너스를 받았으므로 더 이상 보너스 기회는 없다.

- ▷ 두 번째 사람이 첫 번째 사람의 뒤를 이어 핀을 모두 쓰러뜨렸을 경우에도 다시 한번 10개의 핀을 놓아 한 번 더 차는 보너스를 준다.
- ▷ 만약 첫 번째 사람이 연달아 두 번 10개의 핀을 쓰러뜨리는데 성공했다면 두 번째 사람은 공을 차지 않는다. 따라서 한 번 차례가 돌아왔을 때 한 조가 얻을 수 있는 최대의 점수는 20점이다.
- ▷ 최종적으로 각 조가 얻은 점수를 합하여 어느 팀이 이겼는가 계산한다.

조 언

- ▷ 높은 점수를 받기 위해서는 첫 번째 차는 사람과 두 번째 차는 사람의 특기를 고려하여 차는 순서를 정하고 서로 협동하여야 한다.
- ▷ 편을 여러곳에 세우면 동시에 여러 팀이 경기에 참여할 수 있다.

도움자료

■ 볼링의 유래²¹⁾

볼링의 기원은 명확하지 않으나 공을 굴려서 물건을 쓰러뜨린다고 하는 인간의 파괴본능에 의거한 유희는 오랜 예로부터 있었던 것으로 생각된다. 영국의 고고학자 F. 페트리 경이 BC 5000년 이상의 것으로 보이는 이집트의 고분을 조사했을 때, 어린이의 무덤 속에서 현재의 볼링과 아주 닮은 돌로 만든 볼과 핀을 발견했는데, 이것이 오늘날 지구상에 생겨난 최초의 볼링 용구로 치고 있다. 또 중세 유럽에서 독일의 승려들이 〈케겔 쓰러뜨리기〉라는 종교적 의식을 하고 있었다. 케겔이란 곤봉이라는 뜻으로, 이것을 세워 두고 둥근 물체를 굴려서 쓰러뜨렸는데, 케겔은 악마의 상징으로 보았고, 이것을 쓰러뜨린 사람은 신앙심이 깊은 사람으로 인정을 받았다. 그러나 점차 흥미분위로 되어 승원 내에서는 금지되었으나, 프랑스, 영국, 네덜란드 등에서 크게 유행하였다.

활 동 6 팔로 걷기 릴레이

활동과정

- ▷ 부모와 자녀가 한 짝이 되어 참가한다.
- ▷ 몇 편으로 나뉘어 출발선에 차례로 대기한다.
- ▷ 부모가 자녀의 발목을 붙잡아 주고 자녀는 두 발로 걸어서 반환점을 돌아온다.
- ▷ 반환점의 위치는 출발선으로부터 약 20미터 거리로 하며 의자나 깃발을 세워 표시한다.

21) 앞의 책, 제14권, p. 472.

- ▷ 각 편에서는 앞에 출발한 조가 돌아오기 전에 출발준비를 하고 있다.

조 언

- ▷ 좀 더 어렵게 하려면 두 발로 걷는 사람의 눈을 수건으로 가린다.
- ▷ 손바닥이 아플 때는 목장갑을 몇 개 준비하여 끼고 한다.

활 동 7 모닥불 놀이

활동과정

- ▷ 참가자들에게 모닥불 놀이의 의의와 진행방식을 설명한다.
- ▷ 가족끼리 손을 잡고 모닥불 놀이 장소로 간다.
- ▷ 장작더미 주위를 돌면서 적당한 간격으로 둘러 앉는다.
- ▷ 신호에 따라 모닥불에 점화하며 참가자들은 “와—”하며 손을 흔들어 환호한다.
- ▷ 진행자가 조용한 노래로부터 시작하여 놀이를 이끌어 나간다.



- ▷ 프로그램의 내용은 노래, 게임, 재주자랑 등과 더불어 각 가족의 “청소년들이 가족구성원에게 하고 싶은 이야기” 부모들이 “자녀들에게 부탁하고 싶은 말” 등의 시간도 마련하도록 한다.
- ▷ 마지막에는 모두가 함께 부르기에 좋은 노래를 서로 손잡고 부르며 각자 가족캠프활동에서 얻은 것을 마음 속으로 정리한다.
- ▷ 선도자를 따라 조용히 퇴장하고 봉사단은 불을 완전히 끈다.

조 언

- ▷ 놀이가 진행되는 동안 모닥불이 꺼지지 않도록 놀이 시간과 장작의 상태를 고려하여 타는 것을 조정한다.
- ▷ 프로그램의 진행은 처음과 끝은 조용하게 하고 중간에 흥겨운 내용을 넣는다.

강가나 해변가의 놀이

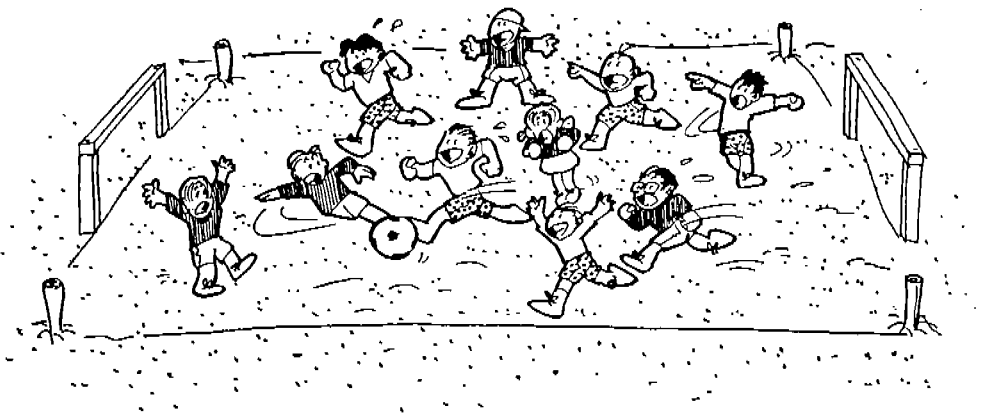
활동 1 모래판 위의 축구

활동과정

- ▷ 경기방식은 보통 축구와 같으나 골키퍼는 없다.
- ▷ 참가 인원은 한 편에 5~7명(2~3가족 정도)이 좋다.
- ▷ 경기장은 축구장 크기의 1/4 정도로 한다.
- ▷ 경기장 라인은 모래판 위에 막대를 꽂고 흰색 줄로 막대들을 연결시켜 긋는다.
- ▷ 경기시간은 전후반 각각 30분으로 한다.

조언

- ▷ 모래 위에서는 공이 잘 구르지 않은 뿐 아니라 사람이 빨리 뜰 수 없기 때문에 여러 가지 매우 재미있는 일들이 벌어지게 된다.
- ▷ 놀이의 특성상 어린이나 여자도 게임에 이기는데 공헌할 수 있어서 모든 가족이 한꺼번에 참여할 수 있다.



22) 앞의 책, 제26권, p.557.

공을 가지고 논다든지, 공을 차는 놀이 등 축구형식의 운동은 기원 전부터 시작되었다고 전해진다. BC 6~7세기경 고대 그리스 시대에 행한 에피스키로스(Episkyros)라는 볼을 차고 던지는 간단한 형식의 게임에서 유래되었다는 전언도 있으며, 고대 중국에서는 이보다 먼저 축구형식의 볼놀이가 행해졌다는 설도 있다. 이것이 로마 시대에는 군사경기로 널리 보급되었고, 로마가 영국을 침공했을 때 하르파스툼(Harpastum)이란 경기를 보급시켜, 이것이 영국에서의 근대 축구의 기원이 되었다고 전해지고 있다.

우리나라에서 축구형식에 가까운 공놀이를 시작한 것은 오래 전부터라고 전해지고 있으나 확실한 근거는 없다. 오래 전부터 소의 방광이나 가죽의 태에 바람을 넣거나, 털을 넣어 찼던 축국이라는 것이 있었으나 일종의 놀이형태였다. 우리나라에 현대 축구가 선을 보이기는 1882년 6월경이라고 전해진다. 이 무렵 영국 군함 플라잉후이스호가 인천에 상륙하여 볼을 주고 간 것이 볼차기의 계기가 되었다고 한다.

한편, 중국어전통역관들은 거의 관립외국어학교 출신으로서 외국을 다녀오는 기회가 더러 있었기 때문에 축구라는 경기를 다소나마 알고 있었다. 그래서, 그들은 96년에 우리나라 최초로 대한축구구락부라는 팀을 창설하였는데, 이것이 우리나라의 근대적인 축구팀의 효시가 되었다. 그리고 1906년 3월에 궁내부 예식원 주사인 현양운 등 30여명이 대한체육구락부를 조직하여 일정한 경기규칙 없이 축구경기를 했으나, 22년 7월 중국 상하이 거주 동포의 축구단이 내한하여 처음으로 정기 경기규칙을 적용시켜 경기를 함으로써 현대 축구로 발전하게 되었다.

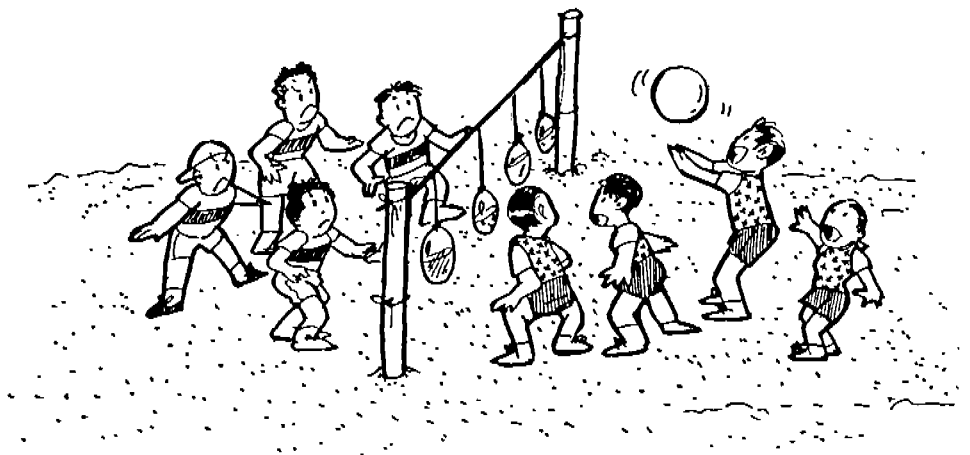
활동 2 비치볼로 하는 배구

활동과정

- ▷ 배구공 대신 비치볼을 사용하여 모래판 위에서 하는 배구이다.
- ▷ 참가하는 인원은 한 편에 4명 정도가 적당하다.
- ▷ 경기장의 크기는 참가자의 연령에 따라 융통성을 둘 수 있으나 보통 배구 경기장보다 적게 한다.
- ▷ 경기장의 라인은 “모래판 위의 축구”에서 설명한 것과 같은 방식으로 그린다.
- ▷ 네트는 큰 장대 두 개를 양쪽에 세워 줄로 연결하는데 공이 네트에 닿았는지를 잘 알아볼 수 있도록 군데군데 풍선을 달아맨다.

조 언

- ▷ 비치볼로는 빠른 공을 보낼 수 없기 때문에 정식 배구와는 다른 전략과 기술이 요구된다.
- ▷ 공이 가볍고, 수비할 때 다칠 염려가 적어 배구를 잘 하지 못하는 사람들도 적극적으로 놀 수 있다.



도움자료

■ 배구의 기원²³⁾

1895년 미국의 매사추세츠 홀요크시에 있는 YMCA 체육부장이었던 W.G. 모건이 운동량이 그다지 과격하지 않고 누구나 즐길 수

있는 스포츠로서 창안하였다. 처음에는 1팀 5명, 21점제로 시작되었으나, 1918년에 이르러 6인제, 15점제, 로테이션제라는 현행 6인제 국제규칙이 확립되었다.

배구가 우리나라에 도입된 것은 1916년 기독교청년회(YMCA)의 선교사업을 위해 한국에 온 미국인 반하트에 의해서였다. 반하트는 YMCA 회원들에게 배구를 소개하고, 강습회 등도 가졌다. 따라서 우리나라 배구의 초창기는 자연히 YMCA를 중심으로 발달하였다. 그 후 25년 10월에 제1고녀(예전의 경기여고) 교정에서 제1회 전조선 배구, 농구대회가 열릴 만큼 전국적으로 보급되었다.

활동 3 모래성 마을 만들기

활동과정

- ▷ 모든 사람이 참여하여 모래성을 쌓는다.
- ▷ 몇 명이 모여 같은 성을 쌓을 수도 있고 혼자서 하나의 성을 만들 수도 있다.
- ▷ 각자 적당한 거리를 두고 자기 작품을 만들고 성과 성 사이를 연결하는 도로나 다리 등은 공동으로 만든다.
- ▷ 모래 뿐만 아니라 주위에 난 잡초나 조약돌 조개껍데기 등으로 성과 주변을 장식해 본다.
- ▷ 성을 다 쌓으면 여러 개의 성이 있는 큰 마을이 될 것이다.
- ▷ 한 번 끝난 후에는 첫 번째에서 얻은 경험을 바탕으로 처음부터 다시 한 번 쌓아본다.
- ▷ 두 번째는 처음보다 전체적으로 더 계획적인 성 마을을 만들게 될 것이다.
- ▷ 부실공사는 금물이다.
- ▷ 성 쌓기가 끝나면 그 주위에 둘러 앉아 누가 멋진 생각을 했는지 평가해본다.

23) 앞의 책, 제13권, p.486.

조 언

- ▷ 양동이, 여러가지 모양의 그릇에 모래를 잔뜩 담아 얹어놓으면 재미있는 모래 덩어리를 만들어 낼 수 있다.
- ▷ 자연적인 재료들만을 이용하는 것이므로 무엇보다도 창의력을 발휘하는 것이 중요하다.

활 동 4 물 속 보물찾기

활동과정

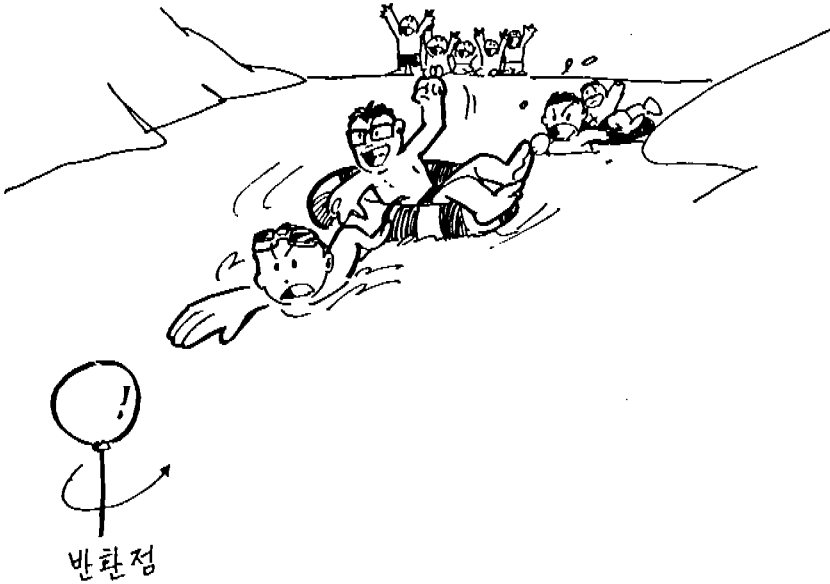
- ▷ 인원수를 고려하여 보물 숨기는 구역의 크기를 정한다.
- ▷ 보물이 숨겨진 영역은 풍선에 돌을 달아 표시해둔다.
- ▷ 진행자는 참가자들은 몇 개의 편으로 나누고 숨겨둔 보물이 숨겨진 구역과 보물의 가지수를 알려준다.
- ▷ 보물의 명단은 진행자만 가지고 있다.
- ▷ 참가자들은 서로 도와 보물을 찾는데 하나 찾을 때마다 진행자에게 가져와 보물인가를 확인한다.
- ▷ 진행자는 보물명단에서 찾아낸 것을 표시하고 몇 개가 더 남았는가를 참가자들에게 수시로 알려준다.
- ▷ 진 편에게는 적당한 벌을 준다. 예) 상대편 업어주기

활 동 5 튜브 태우기 릴레이

활동과정

- ▷ 부모 중 한 사람과 청소년 한 명이 짝이 되어 놀이에 참가한다.
- ▷ 전체 인원을 몇 개의 편으로 나눈다.
- ▷ 약 50 미터 전방을 반환점으로 한다. 반환점에는 게임에 참가하지 않는 사람이 서 있다.
- ▷ 각 편에서 참가하게 될 부모와 청소년들은 출발선에서 차례로 대기한다.

- ▷ 시작 신호와 함께 부모는 튜브에 타서 발과 손을 밖으로 내고 하늘을 보고 눕고 청소년은 튜브를 끌고 반환점을 돌아온다. 청소년은 물 속을 걸어서 돌아오든 수영을 해서 돌아오든 관계없다.
- ▷ 튜브 위에 타고 있는 부모는 손으로 노를 저을 수 있으나 옆드린 자세로 바꾸지 말고 항상 등을 물 쪽으로 드러눕는 자세를 하여야 한다.



조 언

- ▷ 상황에 따라 여러가지 형태로 놀이를 변형시킬 수 있다. 혼자서 튜브를 타고 노를 저어 반환점을 돌 수도 있고, 세 명이 한 사람은 튜브에 타고 두 사람이 양 쪽에 매달려 수영을 하면서 반환점을 돌고 오도록 할 수도 있다.

제7장 가족캠프활동의 프로그램 구성방법 및 모델

앞 장에서는 가족캠프활동을 구성하는 단위활동들을 5개의 활동영역으로 나누어 살펴보았다. 이 장에서는 제시된 단위활동들로 가족캠프활동 프로그램을 구성하는 방법을 살펴보고, 그러한 구성방법에 맞추어 몇 개의 프로그램 모델을 제시하고자 한다.

1. 가족캠프활동 프로그램 구성방법

(1) 목적설정

실제적인 필요에 따라 수련거리 프로그램을 구성하게 될 때에는 이미 참가자와 수련터전이 확정되어 있는 경우가 대부분이다. 그러한 조건에서 프로그램을 구성할 때 흔히 발생하는 오류는 프로그램이 추구해야 할 목적을 분명히 정의하지 않고 수련거리의 참가대상 집단과 수련터전의 특성을 고려하여 단위활동들을 먼저 생각하고 그것들을 적절히 조합함으로써 프로그램을 구성할 수 있다고 생각하는 것이다. 이러한 임의적인 방식으로 프로그램을 구성하게 되면 수련거리의 독특한 특성을 살릴 수 있는 내용을 담기 어렵게 되어, 결국 참가자들은 어떤 수련거리에 참여하든 비슷한 활동을 하게 된다.

각 프로그램들의 독특성을 살리는 작업은 먼저 프로그램이 추구하는 목적을 명확히 정의하는 것으로부터 시작된다. 가족캠프활동이 추구하는 일반적인 목표는 이미 첫째 장에서 밝힌 바 있다. 그러나 실제로 가족캠프활동에 참가하게 될 구체적인 대상과 수련터전이 확정되면, 일반적으로 제시된 목표를 대상과 상황에 알맞게 적용시켜야 할 것이다.

이 책의 첫머리에 제시한 가족캠프활동의 일반적인 목적은 가족캠프활동이 추구할 목적을 광범위하게 포괄하고 있다. 구체적인 상황조건 속에서 이 목적들이 모두 고려되어야 할 필요는 없다. 가족캠프활동이 실시되는 기간이나 참가대상 등의 요인을 고려하여 선택적으로 목적을 구체화시키는 것이 필요하다. 목적을 너무 무리하게 설정하면 이후의 활동에서 일관성과 효과성을 잃기 쉽다.

(2) 단위활동의 선정

프로그램의 구체적인 목표가 정해지면 그에 알맞는 프로그램의 내용, 즉 단위활동들을 선정하게 된다. 이 연구에서 개발된 단위활동들은 가족소개활동 5가지, 가족이해활동 5가지, 가족문제 탐색활동 5가지, 가족교류활동 7가지, 가족놀

이활동 15가지이다. 이들로부터 필요한 단위활동을 선정하는 데는 다음과 같은 기본원칙들이 제시될 수 있다.

첫째는 가족캠프활동의 일반적인 목적과 각 활동영역 간의 관계를 고려한다. 이 관계는 이 책 첫머리의 각 활동영역을 설명하는 부분에 설명되어 있다. 간단하게 다시 언급하자면 가족이해활동은 가족구성원들간의 사랑과 이해 증진이라는 목적을 추구하며, 가족문제 탐색활동은 가족문제를 스스로 진단하고 대처방안을 숙고한다고 하는 두 번째 목적을, 가족교류활동은 청소년 세대와 부모 세대 사이와 이웃과 이웃 사이의 서로 다른 문화를 관찰하고 경험한다는 세 번째와 네 번째의 목적을 그리고 가족놀이 활동은 물리적 접촉과 협동을 통하여 가족 간의 사랑을 증진시키고 이웃과의 교류를 추구하므로 첫 번째와 네 번째 목적을 지향한다. 따라서 프로그램 구성의 첫 번째 단계인 목적설정단계에서 정의된 구체적인 목적들이 어느 활동영역에 관련되는가를 먼저 고려해야 할 것이다.

둘째는 관련된 활동영역에서의 단위활동 선정을 위해서는 참가대상 청소년의 연령, 참가인원, 기간, 시설조건 등을 고려하여야 한다. 특히 청소년의 연령과 관련하여 고려하여야 할 점은 프로그램이 청소년들에게 줄 부담감이 발달단계에 따라 다르다는 점이다. 특히 가족이해활동, 가족문제 탐색활동, 가족교류활동의 세 가지 활동영역에 속한 단위활동들은 창의성, 탐구활동능력, 토론능력 등을 요구하는 활동으로서 청소년들 뿐만 아니라 부모들에게도 심리적인 부담을 줄 수 있다. 이런 활동들의 선정은 부담감이 적은 다른 단위활동과 조화를 이루어 프로그램의 흐름이 원만하게 되도록 고려한다. 또한 대부분의 단위활동이 다양한 연령층의 참가자들을 고려하여 개발되었다고 하더라도 몇몇 단위활동의 경우에는 국민학생 청소년에게 그대로 적용하기 어렵다. 예를 들면, “영화를 통한 가족역할 토론” “반쪽이를 찾아 떠나는 여행” “아버지들의 직업세계 이야기” 등의 단위활동들은 적어도 중학생 이상의 청소년들에게 적당하다.

셋째는 가족놀이 활동영역과 그 외의 활동영역들 사이에 균형을 맞추는 일이다. 이 원칙은 청소년 집단과 부모 집단의 가족캠프활동에 대한 요구를 반영하는 일이기도 하다. 가족캠프활동의 개발방향을 설정하기 위하여 실시한 조사연구에 의하면,²⁴⁾ 두 집단 모두에서 가족캠프활동이 가족간의 화합이나 친목을 위해 필요하다고 생각하는 사람들이 가장 많다. 그러나, 청소년 집단은 가족간의 화합과 친목 이외에도 단순히 단조로운 일상생활에서 벗어나기 위한 것에도 그 필요성을 두고 있으며, 부모 집단은 자연과의 접촉을 통해 새로운 경험을 얻는 데 이

차적인 필요성을 부여하고 있다. 가족이해활동, 가족문제 탐색활동, 가족교류활동의 3가지 활동영역에 속한 단위활동들은 가족 간의 화합이나 친목의 필요를 충족시켜 줄 것이며, 가족놀이활동들은 단조로운 일상생활에서 벗어나고 싶은 욕구와 자연과의 접촉을 통한 경험 획득의 요구를 충족시켜 줄 것이다.

(3) 단위활동의 조직

주요 단위활동의 선정이 완료되면 그것을 일정한 흐름 속에 조직하는 일을 하게 된다. 이 작업의 결과는 선정된 단위활동들이 어떤 시간에 이루어질 것인가를 체계적으로 보여주는 일정표로 나타난다.

단위활동의 조직에서 가장 우선적으로 고려되어야 할 원칙은 참가자들이 자율적으로 프로그램의 흐름에 참여할 수 있도록 배려하는 것이다. 이를 위해서는 무엇보다도 각각의 단위활동에 참여하는 인원수가 적정인원을 초과하지 않도록 배려하여야 한다. 동시에 참여하는 인원수가 많을 수록 질서유지와 프로그램의 진행을 위해 참가자들의 자율성이 억제되고 통제가 더 강조되기 때문이다. 따라서 참가인원이 많은 경우 동일한 시간대에 참가자들이 자유로 선택하여 참가할 수 있는 여러가지 단위활동을 진행하여 참가자들의 자율성과 프로그램의 효과성을 보장할 필요가 있다.

다음으로 고려할 원칙은 단위활동의 성격을 고려하여 가장 좋은 효과를 얻을 수 있도록 시간을 배치하는 것이다. 여기서 제안한 단위활동들은 그 성격에 따라 대체로 다음의 네 종류로 구분해 볼 수 있다.

첫째는 사고력과 토론능력을 요구하는 활동이다. 여기에 속하는 단위활동으로는 “가족회의”, “가족사 연표 만들기”, “내가 본 부모님의 직업”, “영화를 통한 가족역할 토론”, “반쪽이를 찾아 떠나는 여행”, “부모-자녀 간의 자기노출”, “부모-자녀 간의 갈등해결 사례”, “우리가족은 멋진 사람들”, “아버지들의 직업세계 이야기”, “우리가족이 추천하는 여가생활”등이 있다. 이 활동들은 정적이고 침착한 분위기에서 효과적으로 운영될 수 있으므로 주로 프로그램의 초기 혹은 아침시간에 배치하는 것이 적당하다.

둘째는 정서적인 표현능력을 요구하는 활동이다. 여기에 속하는 단위활동으로는 “명상을 통한 가족사랑”, “그림으로 그린 편지”, “놀이에 관한 옛날 이야

24) 한국청소년개발원, 가족캠프활동 개발보고서, 1995, p.59.

기”, “부모님과 함께 식물관찰”, “자연의 소리로 합주곡을”, “즉흥적인 창작무용 만들기”, “생각만 거창한 화가”, “눈감고 부모님 찾기” 등이다. 이러한 활동들은 활동량이 큰 경우에는 점심시간 이후 이른 오후가 적당하고 “명상을 통한 가족사랑”과 같이 활동량이 적은 정적인 활동이 경우에는 저녁시간이 적당하다.

셋째는 참가자들의 단합으로 분위기가 고조된 활동이 요구되는 단위활동들인데 여기에는 “자녀가 준비하는 아침식사”, “댄스파티”, “누구네 음식솜씨가 좋은가”, “가족무대” 등이 있다. 여기에서 “댄스파티”와 “가족무대”는 저녁시간에 실시하는 것이 적당하다.

넷째는 놀이활동이다. 이 활동들은 많은 운동량을 요구하며 자연환경을 최대한 이용하는 것이 중요하다. 따라서 낮 동안이면서 다음 프로그램이 연달아 따르지 않는 저녁식사 전 오후 시간에 배치하는 것이 적당하다.

2. 가족캠프활동의 모델

(1) 국민학생 청소년을 위한 모델

국민학생을 위한 프로그램의 모델은 휴가철에 1박 2일의 기간으로 약 1~2시간 내에 도착할 수 있는 수련터전에서 실시할 경우를 가정하여 제시하기로 한다. 참가자는 30~40 가족에서 부모와 국민학생 자녀와 그 형제들로 총인원 약 100명 정도를 가정한다.

① 목적설정

이들 간의 일정동안에 이 책에서 제안하고 있는 가족캠프활동의 일반적인 목적을 모두 실행에 옮기는 일은 너무 벅차다. 따라서 이 모델에서는 국민학생 청소년들에게 다소 어려운 목표인 가족문제를 진단하고 대처방안을 모색해보는 목표를 제외하고 나머지 세 가지 일반적인 목표를 구체화하는 것이 적절하다고 여겨진다. 이에 다음과 같이 목적을 구체화하였다.

- 가족에 대한 사랑을 심화시킨다.
- 가족의 역사를 이해한다.
- 이웃과의 교류를 통해 바람직한 가족문화를 모색한다.
- 자연과의 접촉, 놀이활동을 통해 마음의 휴식을 취한다.

② 단위활동 선정

위와 같은 목적을 달성하기 위해 이 모델에서는 가족이해활동에서 “가족회

의”, “가족사 연표 만들기”, “내가 본 부모님의 직업”, “그림으로 그린 편지로” 4개의 단위활동을 선정하고 가족교류활동에서는 “가족무대” “우리가족이 추천하는 여가활동”을 선정하기로 한다. “가족회의” “내가 본 부모님의 직업” “그림으로 그린 편지” 등의 활동은 가족에 대한 사랑을 심화시키는 데 기여할 것으로 생각되며, “가족사 연표 만들기”는 가족의 역사 이해를 위하여, “가족무대”, “우리 가족이 추천하는 여가활동”은 가족문화의 교류를 위하여 선정하였다. 자연과의 접촉, 놀이활동을 통한 마음의 휴식이라는 목적을 위해서는 가족놀이활동에서 소개된 놀이들을 중심으로 한 놀이한마당을 꾸며보도록 한다. 이 밖에도 캠프활동의 초기단계에 실시할 단위활동으로 “온 몸으로 인사해요”와 “우리가족 소개”를 선정한다.

③ 단위활동 조직

단위활동의 조직에서는 선정된 단위활동들의 시간적 순서를 정하는 일 이외에도 캠프활동 전반의 운영에 필요한 활동들이 고려되어야 한다. 먼저 운영상 필수적인 활동들 (출발준비, 이동, 식사 등)을 고려하여 그에 필요한 시간을 고정시키고 나머지 시간에 단위활동들을 배치한다. 각 단위활동들을 일과표 상에 배치할 때에는 프로그램의 흐름상 각 활동들의 효과를 최대로 기대할 수 있는 시간을 선택하도록 한다. 이러한 원칙에 입각하여 위에서 선정된 단위활동들을 일과표 상에 예시하여보면 다음의 <표 1>과 같다.

(2) 중학생 청소년을 위한 모델

중학생을 위한 프로그램의 모델은 휴가철에 2박 3일의 기간으로 2시간 안팎의 시간에 도착할 수 있는 수련터전에서 실시할 경우를 가정하여 제시하기로 한다. 참가자는 약 30가족에서 부모와 중학생 자녀와 그 형제들로 총인원 약 100명 정도를 가정하기로 한다. 수련터전은 야회생활의 느낌을 만끽할 수 있는 강가 혹은 바닷가의 자연환경 주변에 위치한 캠핑장이라고 가정한다. 취사시설, 샤워장 및 세면장, 화장실 등의 부대시설이 잘 갖추어져 있어야 할 것이다. 취사는 참가자들이 직접 하는 것으로 한다.

① 목적설정

중학생 청소년들은 발달단계상으로 보아 부모로부터 정신적인 독립을 시도하는 시기에 있다. 부모들은 한편으로 자녀들의 독립을 이성적으로 인정하고 그들의 세계를 존중하려고 노력하지만, 다른 한편으로 자녀들의 독립된 세계를 꿰

〈표 1〉 국민학생 청소년을 위한 가족캠프활동 모델

시간	첫째 날의 활동	둘째 날의 활동
8 : 00	출발장소 집합	아침 식사
9 : 00	인원점검/ 출발 (9 : 30)	“그림으로 그린 편지”
10 : 00	캠프장을 향하여 (오리엔테이션)	
11 : 00	캠프장 도착 방 배정 및 시설이용 안내	“내가 본 부모님의 직업”
12 : 00	“온 몸으로 인사해요” “우리가족 소개”	
13 : 00	점심 식사	
14 : 00	“가족회의”	“우리가족이 추천하는 여가생활”
15 : 00		
16 : 00	“가족사 연표 만들기”	이웃과 함께 놀이 한마당
17 : 00		
18 : 00	저녁 식사	
19 : 00	“가족무대”	맷음활동/ 귀가
20 : 00		
21 : 00	정리활동	
22 : 00	잠자리에 들기	

임없이 관찰하려고 한다. 즉 자녀들의 세계에 대한 그들의 인정과 존중은 그 세계에 대한 인지를 전제로 한다. 이 과정에서 부모-자녀 간에 갈등이 일어나기 쉽고 바람직한 의사소통관계를 유지해 나가기 어려울 수 있다. 문제가 표면적으로 드러나지 않는다고 해도 그 가족이 반드시 훌륭한 부모-자녀 간의 관계를 유지하고 있다고 보기는 어렵다. 이러한 인식을 바탕으로 여기에서는 가족문제를

진단하고 대처방안을 모색해보는 것을 주요 목적으로 하고, 다른 목적들은 부차적인 것으로 보는 가족캠프활동 모델을 제한해보기로 한다. 이에 이 모델에서 추구하게 될 목적을 구체화시키면 다음과 같다.

- 가족문제를 진단하고 대처방안을 숙고해본다.
- 가족에 대한 이해를 심화시킨다.
- 이웃 가족들과 바람직한 가족문화를 교환한다.
- 즐거운 놀이활동을 통해 몸과 마음에 휴식을 취한다.

② 단위활동 선정

위에서 언급한 바와 같이 이 모델에서 주요목적은 가족문제를 진단하고 대처방안을 숙고해보는데 있으므로 먼저 가족문제 탐색활동에서 이 목적에 알맞는 단위활동으로 “부모-자녀 간의 갈등해결 사례”, “부모-자녀 간의 자기노출”, “반쪽이를 찾아 떠나는 여행”을 선정하였다. 이 세 개의 단위활동 모두가 집중력, 문제분석 능력, 토론능력 등을 요구하는 무게있는 활동이므로 부차적인 목적들에 관련된 단위활동들은 될 수 있으면 참가자들에게 부담감을 적게 주는 단위활동들을 선정하는 것이 좋다.

부차적인 목적들에 관련된 단위활동들의 선정을 다음과 같이 할 수 있다. 가족에 대한 이해를 심화시키기 위한 단위활동으로서는 “가족회의”, “자녀가 준비하는 아침식사”, “가족사 연표 만들기”를 선정한다. 이웃 가족들과의 교류를 위해서는 “가족무대”, “누구네 음식솜씨가 좋은가”, “모닥불 놀이”를 선정한다. 이 밖에도 단위활동을 동일한 시간대에 병렬적으로 여러 가지를 실시할 수 있는 여건이 된다면 “가족무대”와 병렬적으로 배치할 활동으로서 “우리가족이 추천하는 여가생활”과 “생각만 거창한 화가” 등을 생각해 볼 수 있다. 즐거운 놀이활동으로는 가족놀이활동 중에서 강가나 해변가에서 할 수 있는 놀이로 제안된 것들을 선정하기로 한다. 이 밖에 가족캠프활동의 시작단계에서 가족소개활동으로 “우리가족을 소개합니다”와 “빨리빨리”를 실시하기로 한다.

③ 단위활동 조직

이제 앞에서 설정된 단위활동들을 전체 프로그램이 유연한 흐름을 가지면서도 주요목적들을 위해 선정된 단위활동인 “부모-자녀 간의 갈등해결 사례”, “부모-자녀 간의 자기노출”, “반쪽이를 찾아 떠나는 여행”이 가장 효과적인 시간에 위치할 수 있도록 일과표를 작성해보자.

먼저 운영상 필수적인 활동들(출발준비, 이동, 식사 등)과 그것을 위해 필

〈표 2〉 중학생 청소년을 위한 가족캠프활동 모델

시간	첫째 날의 활동	둘째 날의 활동	셋째 날의 활동
7 : 00 8 : 00	출발(8 : 30)	“자녀가 준비하는 아침식사”	“아버지가 준비하는 아침식사”
9 : 00 10 : 00	캠프장을 향해 (오리엔테이션)	“가족사 연표 만들기”	“부모 - 자녀 간의 자기노출”
12 : 00 13 : 00	온 가족이 만드는 점심	“누구네 음식 솜씨가 좋은가”	온 가족이 만드는 점심
14 : 00	“우리가족을 소개합니다” “빨리빨리”	강가나 해변가의 놀이 I	귀가길에 문화유적지 탐방
15 : 00 16 : 00	“가족회의”	강가나 해변가의 놀이 II	
17 : 00 18 : 00	“부모님이 준비하는 저녁” “그림으로 그린편지”	“어머니와 자녀가 준비하는 저녁” 아버지 : “그림으로 그린 편지”	
19 : 00 20 : 00	“가족무대” (“우리가족이 추천하는 여가생활” “생각만 거창한 화가”)	“모닥불 놀이”	
21 : 00 22 : 00	정리활동 잠자리에 들기	정리활동 잠자리에 들기	

요한 시간을 고정시킨다. 다음으로 위의 세가지 핵심적인 단위활동을 먼저 효과
적인 시간에 배치한다. 여기에서는 아래의 표에서 보는 바와 같이 둘째 날과 세
째 날의 아침시간에 배치하였다. 다음으로 가족소개활동은 프로그램이 처음 시작
되는 부분에 배치하고, 가족회의는 가족캠프활동 내내 쓰일 가족의 공식명칭, 가
족노래 등을 만드는 과정에서 가족의 정체성을 확인하는 활동이므로 되도록이면
도입부분에 배치하는 것이 좋다. “가족무대”와 “보닥볼 놀이”에는 저녁식사 후
의 느긋한 분위기가 어울릴 것이다.

이 모델의 가장 큰 특징은 참가자들이 직접 식사를 준비하는데 있다. 이 때
문에 식사준비와 식사하는 시간이 프로그램에서 차지하는 시간이 상대적으로 길
다. 여기에서는 첫 번째 도착하는 날의 점심과 마지막 떠나기 전의 점심만을 온
가족이 함께 준비하도록 하고 다른 때의 식사 준비를 위해서는 가족 중의 일부만
이 참여하고 다른 일부는 식사 준비 대신 다른 단위활동에 참여하도록 하였다.
“누구네 음식솜씨가 좋은가”라는 단위활동을 위하여 둘째 날의 점심시간을 선택
하였고, 아침식사 준비는 하루는 청소년들이, 다른 하루는 아버지들이 책임지도
록 하였다. 식사 준비를 하지 않는 참가자들은 다음 프로그램의 진행을 준비하도
록 지도한다. 그리고 두 번의 저녁식사 준비 역시 모든 가족이 참여하지 않고 일
부의 가족구성원들은 “그림으로 그린 편지”에 참여한다. 이러한 방식으로 단위
활동을 배치한 결과로 위의 <표 2>에서 보는 바와 같은 일정표를 얻을 수 있다.

(3) 고등학생을 위한 가족캠프활동

고등학생을 위한 프로그램의 모델 역시 중학생을 위한 프로그램과 마찬가지로
휴가철에 2박 3일의 기간으로 2시간 안팎의 시간에 도착할 수 있는 수련터전
에서 실시할 경우를 가정하여 제시하기로 한다. 참가자는 약 30 가족으로서 부
모와 고등학생 자녀와 그 형제들로 총인원 약 100명 정도를 가정하기로 한다.
수련터전은 숙박시설 및 제반 부대시설이 갖추고 있으며 강가나 해변가를 이용
할 수 있는 곳으로 한다.

① 목적설정

고등학교 청소년들이 겪는 가장 큰 문제는 자신에게 어울리는 진로를 결정
하는 일이다. 이 문제는 단지 청소년들만의 문제가 아니라 가족 모두의 관심사이
다. 진로결정을 위해서는 무엇보다도 다양한 가능성과 청소년의 능력과 적성을
함께 고려하여야 하지만, 대부분의 청소년과 부모들은 시험성적을 올리는데 모든

노력을 집중하고, 적성과 능력에 알맞는 여러가지 진로들에 대한 정보를 얻는데에는 그 만큼의 노력을 기울이지 않는다. 이에 여기에서는 여러 가족이 함께 모이는 장점을 이용하여 각 가족의 부모들이 자신들이 종사하는 분야에 관한 상세한 정보를 청소년들에게 이야기해 주고 각 가족별로 청소년들의 진로선택에 관해 부모-자녀 간에 서로의 견해를 나누어보는 기회를 마련하는데 주요목적을 두고 가족캠프활동의 프로그램을 구성해보기로 한다. 이 밖에 가족의 역사를 구성해보고, 가족이 부딪히는 일상적인 문제들을 검토해 보는 것과 이웃과 함께 단합의 기회를 가지는 것을 부차적인 목적으로 정의하기로 한다. 이 모델에서 추구하는 구체적인 목적은 다음과 같이 정리될 수 있다.

- 청소년들의 진로선택에 관해 부모-자녀 간에 이해를 심화시킨다.
- 중요한 가족의 역사를 정리해본다.
- 가족이 부딪히는 일반적인 문제들에 대해 토론해본다.
- 이웃과 함께 단합의 기회를 가진다.

② 단위활동 선정

우선 주요목적인 청소년들의 진로선택에 관한 부모-자녀 간의 이해를 위해서는 “내가 본 부모님의 직업”과 “아버지들의 직업세계 이야기”를 선정한다. 청소년들이 가장 잘 알고 있는 직업은 부모 혹은 형제 중에 이미 직업을 가지고 있는 이들이 있다면 그들의 직업이 될 것이다. “내가 본 부모님의 직업”에서는 청소년 각자가 부모의 직업이 사회적으로 어떤 역할을 담당하는지 그리고 그런 역할을 수행하는 동안 부모가 어떤 직업적 보람을 느끼는가를 스스로 정리해보고, 다른 가족의 경우를 경청하면서 현실적인 관점에서 자신의 진로를 생각해 보는 계기를 갖게 된다. “아버지들의 직업세계 이야기”는 다양한 직업에 종사하고 있는 아버지들이 각자 자신들의 직업세계가 가지는 독특한 문화를 청소년들에게 소개함으로써 청소년들에게 일반적인 정보수집 방법으로는 얻을 수 없는 생생한 경험의 세계를 제공한다.

둘째로 가족의 역사를 정리해 보는 활동으로는 “가족사 연표 만들기”가 있다. 고등학교 학생이라면 이미 자신들의 힘으로 가족사를 정리할 수 있는 능력을 가지고 있다. 가족의 역사를 정리해 보는 일 만큼 현재 가족의 모습과 가족구성원의 위치를 이해하는데 도움이 되는 일도 없을 것이다. 가족이 부딪히는 일반적인 문제를 토론해 보는 활동으로는 “우리가족은 멋진 사람들”과 “영화를 통한 가족역할 토론”을 선정하였다. 이 두 활동은 가족의 개별적인 문제들을 탐색하는

것보다는 일반적으로 오늘날의 가족이 직면하고 있는 문제들에 대해 숙고해 보는 활동으로서 보다 넓은 관점에서 오늘날 가족의 역할을 다시 생각해 보게 한다. 마지막으로 이웃과의 단합을 위한 활동으로는 “가족무대” “모닥불놀이” 강가나 해변가의 놀이, 마당놀이를 선정하였다. 놀이활동은 학교공부에 놀려 지내는 청소년들이 몸과 마음을 휴식시키는데도 도움이 된다.

③ 단위활동 조직

위에서 선정된 단위활동들을 일과표 상에 배치한 예는 다음의 <표 3>과 같다. 가장 핵심적인 단위활동인 “내가 본 부모님의 직업”과 “아버지들의 직업세계 이야기”는 모두 토론활동으로서 아침시간에 가장 효과적으로 실시될 수 있다. “우리가족은 멋진 사람들”은 가족소개활동 다음에 바로 배치하여 “가족회의” 단위활동과 같이 가족에 대한 정체성을 확인하는 기회가 되도록 하였다. “영화를 통한 가족역할 토론”은 도착하는 날 저녁식사 후 느긋한 분위기에서 이루어지는 것이 적당할 것이고 “모닥불놀이”는 떠나기 전날 밤에 가장 적당하다. 또 놀이활동은 야외활동을 하기에 가장 적합한 오후시간에 배정하고 특히 마당놀이로 더워진 몸을 식히기 위해 강가나 해변가의 놀이를 마당놀이 다음에 배치하였다. 마지막으로 이 책에서 제안된 단위활동은 아니지만, 귀가길을 이용하여 가까운 지역의 문화유적지 탐방을 조언하였다.

〈표 3〉 고등학생 청소년을 위한 가족캠프활동 모델

시간	첫째 날의 활동	둘째 날의 활동	세째 날의 활동
8 : 00	출발(8 : 30)	아침식사	아침식사
9 : 00 10 : 00	캠프장을 향해 (오리엔테이션)	“가족사 연표 만들기”	“아버지들의 직업세계 이야기”
11 : 00	도착 및 짐정리	“내가 본 부모님의 직업”	“우리가족이 추천하는 여가생활”
12 : 00	가족소개활동		
13 : 00	점 심 식 사		
14 : 00 15 : 00	“우리가족은 멋진 사람들”	마당놀이	정리활동 및 귀가 (귀가길에 가까운 문화유적지 탐방)
16 : 00 17 : 00	“가족무대”	강가나 해변가의 놀이	
18 : 00	저 녁 식 사		
19 : 00 20 : 00	“영화를 통한 가족역할 토론”	“모닥불 놀이”	
21 : 00 22 : 00	정리활동 잠자리에 들기	정리활동 잠자리에 들기	

참 고 문 헌

- 겔빈(K.M.) 외, 의사소통과 가족관계, 형설출판사, 1990.
- 구회영, 영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들, 한울, 1991.
- 기너트(H. G.), 이순일 역, 10대를 둔 부모가 알아야 할 135가지, 매일경제신문사, 1994.
- 김양선, 가족관계학, 수학사, 1989.
- 김양희, 한국가족의 갈등 연구, 중앙대학교 출판부, 1993.
- 데이빗 멜튼, 이일남 역, 10대들이 말하는 부모와의 문제, 남희, 1994.
- 돌로리스 큐란, 최도형 역, 건강한 가정을 원하십니까, 엘랜, 1994.
- 로테릭 랑게, 최동현 역, 춤의 본질, 신아, 1988.
- 로제카이와, 이상률 역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994.
- 모퉁이돌 출판부 편, 놀이뭉텅이 투, 모퉁이돌, 1994.
- 박창영 편, 레크레이션 노래 율동 레슨, 일신서적, 1993.
- _____, 레저레크레이션 이론과 실제, 일신서적, 1992.
- 사회과학원 민속학연구실 편, 조선의 풍습, 학민사, 1993.
- 사토우치 아이, 김창원 역, 자연도감, 진선출판사, 1991.
- 서울 YMCA, 청소년을 위한 좋은 비디오 120.
- 아름출판사 편집부 편, 즐거운 레크레이션을 위한 게임백과, 아름출판사, 1994.
- 오동섭 외, 야외활동과 교육, 형설출판사, 1991.
- 오쿠나리 다쓰, 김창원 역, 놀이도감, 진선출판사, 1991.
- 유혜령, 전통가정교육과 아이놀이, 샘터, 1994.
- 이재연, 김경희, 부모교육, 양서원, 1989.
- 이진아, 김태원, 결혼 그 이후 내가 할 수 있는 일, 일터와 사람, 1992.
- 전승훈 편, 프로레크레이션 600, 크리스모드, 1994.
- JK영상미디어 편, 최신 실외레크레이션, 국일문학사, 1993.
- 조용하, 야외교육활동론, 교육과학사, 1988.
- KBS문화사업단, 자녀교육 이젠 자신있습니다 - 아동기, 1995.
- KBS문화사업단, 자녀교육 이젠 자신있습니다 - 청년기, 1995.
- 피츠 도슨, 이원호 역, 아버지의 자녀교육, 양서원, 1995.

한국지역사회교육중앙협의회, 사랑의 편지, 대학원, 1992.
한국사회사연구회, 한국근현대가족의 재조명, 문학과지성사, 1993.
한국여성개발원, 여성과 직업, 1988.
한국청소년개발원, 가족캠프활동 개발보고서, 1995.
한국청소년개발원, 명절쇠기활동, 1992.
한국청소년개발원 편, 부모가 알아야 할 청소년기, 서원, 1993.
한남제 외, 한국가족관계의 문제, 다산출판, 1994.
현대레저연구회 편, 정통 실외 레크레이션, 진화당, 1994.
헤인 편집부 편, 엄마 아빠 일요일엔 여기 가요, 헤인, 1994.
호이징하(J.), 권영빈 역, 놀이하는 인간, 기린원, 1989.

