

이 책의 사용법

이 책은 외국문화에 대한 다양한 배움과 체험을 통해 다른 삶을 사는 사람을 이해하는 마음을 진작하기 위한 수련거리이다.

이 프로그램은 기본, 응용, 도움과정의 3개의 과정으로 구성되어 있다.

이 프로그램의 전 과정은 외국문화이해활동이 간접체험 수련 프로그램이라는 점에서 몇 가지 예시적 방법을 사용하여 외국의 다양한 문화를 읽고 바라보는 데 필요한 정보와 자료를 제공하였으며, 이를 토대로 다양한 간접 체험이 가능하도록 구성하였다.

따라서 전 과정은 외국문화를 이해하기 위한 자료로서의 가치가 있을 뿐만 아니라 생활권 시설이나 자연권 시설 모두에서 활용할 수 있도록 여러 가지 방식을 차용하여 다양한 세계 문화양식에 접근할 수 있도록 하는 데 주안점을 두고 있다.

기본과정은 문화체험의 시작(인사방법, 간단한 대화, 문화느끼기), 대륙별 문화체험(대륙별 문화의 방식 소개 및 간접 체험), 주제별 문화체험(문화 속에 숨겨진 의미를 찾는 것)으로 영역화하여 문화는 다양하다는 것을 이해하도록 돕는 과정으로 구성되어 있다.

응용과정은 기본과정에서 느낀 것을 기초로 하여 구체적인 일정, 장소, 그리고 대상을 가상하여 외국문화이해활동을 주제로 한 실제 수련활동 프로그램의 형태를 제공하며 이 과정을 통해서 외국문화 이해활동이 수련활동으로서 구성되는 방법과 과정을 제시하였다.

도움과정은 외국문화의 이해에 필요한 도움자료와 유용한 활동 정보 및 사례를 제공한다.

이 책은 보다 쉽고 재미있는 수련활동이 가능하도록 수련거리의 일반적인 방법과 내용을 제시함과 아울러 수련활동 참가자들 스스로 창조적으로 외국문화 이해를 주제로 한 수련거리를 구성할 수 있는 개괄적 방법 및 자료로도 활용할 수 있도록 하였다.

I. 기본과정

문화체협의 시작
대륙별 문화체협
주제별 문화체협

문화체험의 시작

만나서 반가워요
몸으로도 대화하지요
같이 느껴봐요

만나서 반가워요

활동목표

외국 문화와의 처음 만남은 외국인과의 만남에서 부터 시작된다. 사람과 사람이 만나서 나누는 인사에는 그 나라 특유의 문화와 행동양식이 담겨있다. 이러한 인사에 대하여 나라별 또는 대륙별로 독특한 인사방법을 알아보고 게임을 통해 익히도록 한다.

활동과정

활동 1 개인별로 인사하기

준 비 물 : 명찰에 나라명을 적은 목걸이(참가자 수만큼), 즐거운
춤

유 의 점

- 명찰의 나라 이름은 중복되게 적을 수 있다.
- 인사할 나라는 10개국을 넘지 않게하여 혼란을 줄인다.

활동내용

- ▶ 한 모듬을 20명 내외의 짝수로 한다.
- ▶ 지도자가 모듬별로 “5명”하면 5명을 만드는 식의 놀이를 5분간 한다.
- ▶ 놀이 마지막에 모듬별로 전원이 다 참가하고 “2명”하여 짝을 마춘 후 두명씩 마주 손을 잡은 상태로 안 원과 바깥 원의 두 개의 원을 만든다.
- ▶ 명찰에 나라명을 적은 목걸이를 참가자에게 나누어주고 목에 걸게 한다.
- ▶ 마주보는 두 원 상태에서 참가자들을 자리에 앉힌 후 나라별 인사법을 간단히 설명하고 실제로 짝끼리 5번 정도 반복해서 해보고 외우게 한다.



- ▶ 놀이가 시작되면 상대의 목걸이에 적힌 나라의 인사방식으로 인사해야 함을 이야기한다.
- ▶ 춤곡에 맞추어 참가자들이 노래를 부르면서 안쪽 원과 바깥쪽 원을 엇갈리게 돌리다가 지도자가 “안쪽 원”이라고 하면 멈추어서서 안쪽 원의 참가자가 걸고 있는 목걸이의 나라 표시에 따라, “바깥쪽 원”이라고 하면 바깥에 있는 참가자의 목걸이의 표시에 따라 인사하도록 한다.
- ▶ 인사하지 않은 참가자의 짝은 손을 들어 자기 짝이 틀렸음을 표시하고, 그 짝은 원 안으로 들어가서 앉아 있고 남아 있는 사람 끼리 다시 짝을 맞추어 안쪽 원과 바깥쪽 원을 만들어 놀이를 진행한다.
- ▶ 최종적으로 가장 많이 남은 모듬이 이긴다.

활동 2 인사로 하는 게임

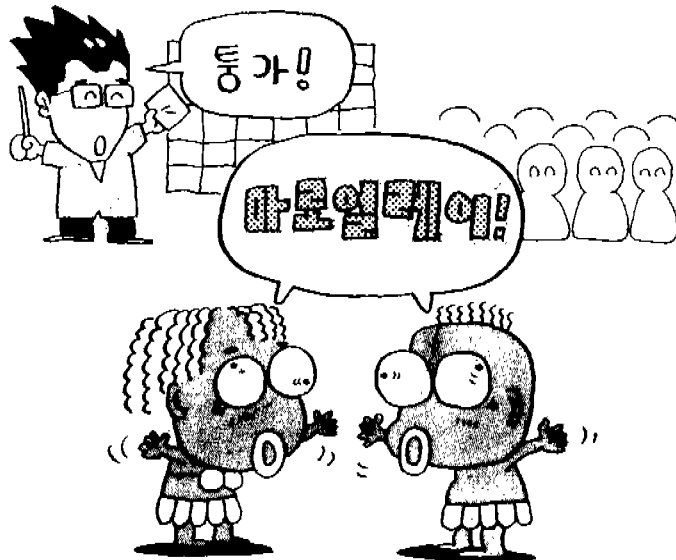
준 비 물 : 모듬별 점수를 적을 수 있는 판, 게임판

유의점

- 게임판은 두겹으로 만든다. 밑에는 가로 6칸 세로 6칸으로 36칸을 만들고 각 칸에 나라명과 점수를 쓴다. 그 위에는 각 칸마다 백지를 붙이고 그 위에 번호를 1~36번 까지 적어둔다.
- 게임의 재미를 위해서는 게임판의 칸에 나라명과 점수를 적을 때 ‘꽝’이나 ‘행운’표시를 해둔다.

활동내용

- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 한 모둠에서 두명씩 짝을 짓게 한다.
- ▶ 참가자를 자리에 앉힌 후 나라별 인사법을 가르치고 짝끼리 해보게 한다.
- ▶ 모둠별로 200점을 기본 점수로 준다.
- ▶ 모둠별로 한 쌍씩 앞으로 나와서 마주보고 선다.
- ▶ 게임판에서 번호를 선택하게 하여 그것을 열어서 ‘꽝’이 나오면 -5점, 국가명이 나오고 그 나라의 인사를 정확히 하면 그 옆에 적혀 있는 점수를 더해주고 틀리면 그만큼의 점수를 뺀다. ‘행운’ 표시가 있는 경우엔 그 나라의 인사법대로 인사하면 번호를



한 번 더 선택할 기회를 주고 틀리더라도 감점하지 않는다.

- ▶ 이런 방식으로 활동을 계속 진행한다.
- ▶ 모둠별 점수를 합산하여 우승 모듬을 정한다

활동자료

□ 여러 나라의 인사법

인도 : 친한 사람끼리는 서로 포옹을 하고 손에 두 번 키스한다.

프랑스 : 악수를 하거나 가볍게 껴안고 불을 댕다.

독일 : 가슴을 가볍게 좌우로 맞대고 포옹한다.

이탈리아 : 악수를 하거나 불을 비빈다.

일본 : 손을 앞으로 모으고 상체를 90° 가까이 숙인다.

중국 : 두손을 모아 주먹을 쥐듯 가슴 높이까지 올리고 상체를 약간 굽히거나 양손을 소매에 끼고 허리를 약간 굽힌다.

태국 : 두손을 턱 근처에서 배례하듯 모아서 하며 ‘와이(Wai)’라고 말한다.

말레이시아 : 양 어깨를 교대로 댕다.

티벳 : 자신의 귀를 잡아당기며 혀를 내민다.

뉴기니 : 서로 깍지를 끼었다가 탁!하고 소리내어 빼면서 ‘아마카네’라고 한다.

통가 : 두눈을 부라리고 위 아래로 굴리면서 ‘마로엘레이’라고 한다.

아프리카의 수와하리 족 : 서로 엄지 손가락을 번갈아 쥘다.

자료 : 한별활동지도자료. 1987.

몸으로도 대화하지요

활동목표

언어는 역사의 기록과 문화 전달의 중요한 수단이다. 그러나 나라별로 사용하는 언어가 다르기 때문에 외국인을 처음 접하게 될 때 언어에 의한 문화 충격은 크다. 그러나 문자 언어만이 의사소통을 가능하게 하는 것이 아니므로 적절한 상황에 맞게 그림이나 몸짓으로 의사소통할 수 있도록 하는 방법을 알게 한다.

활동과정

활동 1 몸으로 말하기

준비물 : 몸짓으로 표현할 수 있는 내용을 적은 쪽지, 종이(4절지), 필기구

유의점

- 참가자에게 나누어줄 문장은 상징이나 몸짓으로 구성하기 쉬운 것으로 만든다. 쪽지는 전체 모둠 수의 5배 정도로 준비한다.
- 한 문장을 이용한 활동의 전체 제한시간을 7분 정도로 하며 각 참가자에서 다음 참가자로 넘어가는 중간에는 제한시간을 두지 않으며 절대 말을 할 수 없도록 한다.

활동내용

- ▶ 7명을 한 모듬으로 구성한다.
- ▶ 지도자가 게임의 방법을 설명한다.
- ▶ 전체가 모듬별로 일직선을 이루어 각 참가자들이 1m 간격으로 줄을 서게 한 후 모두 뒤를 보게 한다.
- ▶ 각 모듬의 제일 앞에 선 참가자가 앞으로 돌아서서 문장이 쓰여진 쪽지와 필기구, 종이를 나누어 준다. 제일 앞에 있는 참가자는 쪽지의 문장을 보고 그것을 상징적인 그림으로 표현한다.



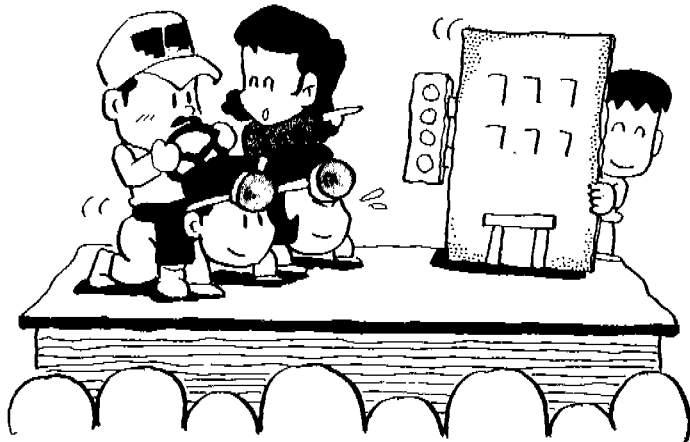
- ▶ 그림으로 표현하는 것이 끝나면 자신의 뒷사람을 돌려서 마주본 후 그림을 전달한다.
- ▶ 2번째 참가자는 자신의 뒤에 있는 참가자를 돌려 마주 본 후에 앞 참가자에게서 받은 그림을 몸짓으로 설명한다. 설명을 받은 참가자는 또 자신의 뒤에 있는 참가자에게 몸짓으로 전달하여 6 번째 참가자까지 이어 나간다.
- ▶ 각 모둠의 6번째 참가자는 필기구와 종이를 갖고서 앞사람의 몸 동작을 그림으로 그린다.
- ▶ 각 모둠의 마지막 7번째 참가자는 앞의 참가자가 그림으로 표현한 내용을 문장으로 적어보도록 한다.
- ▶ 모둠별로 처음 문장과 나중 문장, 처음 그림과 나중 그림을 비교하여 가장 일치하는 모둠에게 점수를 준다.
- ▶ 또 다른 문장을 이용하여 게임을 3~4번 더 진행한다.
- ▶ 모둠별 점수를 합산하여 승부를 가리고 외국에서 사용할 수 있거나 특별히 조심해야 할 몸짓에 관해서 지도자가 설명한다.

활동 2 이럴 땐 이렇게

준비물: 외국인을 만나거나 외국에서 겪을 수 있는 가상 상황을 적은 쪽지

활동내용

- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 전체 모둠에게 '우리 문화'와 관련된 문제를 내서 맞춘 순서대로 쪽지를 선택하도록 한다.
- ▶ 모둠별로 쪽지의 상황을 보고 무언의 행동(판토마임)으로 표현할 대본을 의논하여 만든다.
- ▶ 모둠별로 나와서 자기 모둠에서 준비한 무언극을 보여준다.
- ▶ 다른 모둠은 앞에서 표현하고 있는 모둠의 상황이 어떤 상황인지 알아 맞추도록 한다.
- ▶ 모둠별 발표가 끝나면 무언극을 가장 잘한 모둠과 다른 모둠의 내용을 가장 많이 맞춘 모둠에게 점수를 준다.



활동자료

□ 간단히 사용할 수 있는 몸짓

승리의 표시



OK사인



긍정/부정을 표현하는 것



□ 간단한 영어 몇 마디

인사말

안녕하십니까? 만나서 반갑습니다.

How do you do? I am glad to meet you.

저는 한국사람입니다.

I am a Korean.

그럼 또 만납시다.

See you again.

도와주셔서 대단히 감사합니다.

Thank you for kind help.

천만에요.

You are welcom.

실례합니다.

Excuse me.

미안합니다.

I am sorry.

□ 활동 2에서 제시할 수 있는 상황 사례

상황 1: 외출했다가 숙소의 위치를 못 찾을 경우

상황 2: 식당에서 음식을 주문했는데, 자기가 예상하지 못했던 음식이 나와 당황스러운 경우

상황 3: 국경지대에서 비자 등을 확인하는 동안에 차가 자신의 짐을 싣고 떠나버린 경우

상황 4: 유스호스텔에서 성이 다른 상대와 방을 같이 쓰게 되었을 경우

상황 5: 택시를 탔는데 원하는 목적지가 아닌 다른 곳에 내려주었을 경우

상황 6: 어떤 목적지를 가기 위해 택시 기사와 요금을 흥정해야 하는 경우

상황 7: 갑작스런 기후 변화로 인해 주변의 사람들에게 도움을 요청해야 할 경우

상황 8: 원주민지역을 방문하여 가난한 원주민 아이들이 달려 들어 무엇인가를 요구할 경우

상황 9: 민박이나 그 지역 사람들의 집에 초대되어 식사시간에 전혀 입에 맞지 않는 음식이 나왔을 경우

활동목표

예술은 인간이 문자를 가지지 못했을 때부터 그 문화를 기록하는 수단으로서 인간의 감정을 표현하고 한 시대의 경험이나 특징을 상징으로 표현한 것이다. 그러므로 외국의 예술작품이나 외국을 표현한 사진 등의 자료를 볼 때 그 작품이나 자료 속에서 드러나는 외국 문화 특징을 찾아내는 것은 단순히 감상에 더해서 갖는 또 하나의 즐거움이다. 외국을 표현한 다양하고 유명한 그림이나 건축, 그리고 생활상을 찍은 엽서, 사진자료를 활용하여 외국의 문화 특징을 찾아보도록 한다.

활동과정

활동 1 외국 문화 꾸밈판 만들기

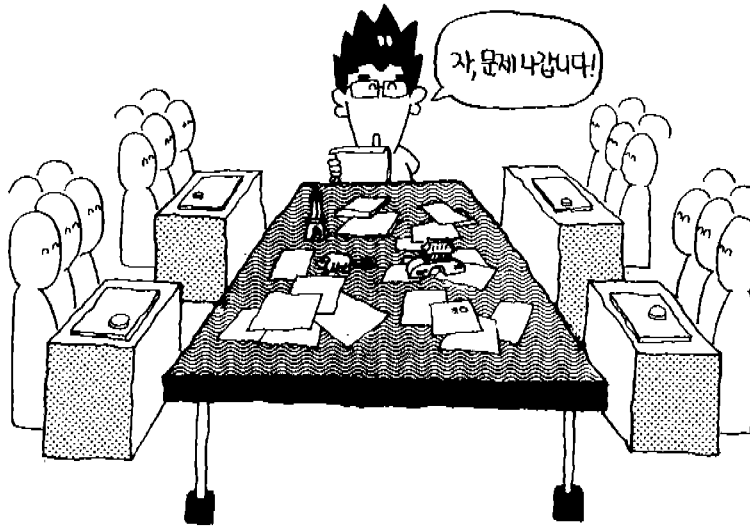
준비물 : 꾸밈판(100cm×150cm), 가위, 외국의 모습이 담긴 엽서, 사진, 잡지자료, 해외토픽자료, 열쇠고리, 달력 자료, 꾸밈판에 접착시킬 수 있는 압정이나 스카치테이프 등

유의점

- 꾸밈판은 가능하면 코르크판으로 시중에 나와있는 것을 활용한다.
- 자료를 구하기 힘든 곳이면 시중에 나와있는 여행 전문잡지를 몇 권 사거나 참가자들에게 자료를 갖고 오도록 한다.

활동내용

- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 모둠별로 꾸밈판과 압정, 스카치테이프, 가위 등을 나누어 준다.
- ▶ 전체의 중앙에 큰 탁자를 놓고 그 위에 준비한 다양한 자료들(사진, 엽서, 열쇠고리, 잡지자료 등)을 올려 놓고 참가자들이



갖고온 자료들도 있으면 올려 놓는다.

- ▶ 모둠별로 꾸밈판을 정리할 주제를 정하게 한다.
- ▶ 모둠별로 한명씩 나와서 지도자가 ‘우리문화’에 대한 문제를 내면 답을 맞춘 사람이 자기네 모둠의 주제에 적당한 자료를 가져간다.
- ▶ 탁자위에 있는 자료를 다 가져 갔으면 모둠별로 주제에 맞지 않은 자료를 가진 경우 물물교환하도록 한다.
- ▶ 모둠별로 자기 모둠에 있는 자료를 활용하여 주제를 잘 표현하도록 꾸밈판을 꾸민다.
- ▶ 주제를 가장 잘 표현한 모둠에게 점수를 준다.

활동 2 꾸밈판에서 외국문화 읽기

준 비 물 : 그림자료를 이용하여 외국의 문화나 풍물을 정리한 꾸밈판, 필기구, 종이

유 의 점

- 활동 1에 이어서 한다면 꾸밈판은 따로 준비하지 않고 모둠별로



만든 꾸밈판을 그대로 사용하도록 한다.

활동내용

- ▶ 10명을 한 모듬으로 구성한다.
- ▶ 전체 모듬에게 지도자가 '우리문화'에 대한 문제를 내면 답을 먼저 맞춘 모듬 꾸밈판을 선택하여 가져가고 그다음 문제를 맞춘 모듬이 또 꾸밈판을 선택하는 방식으로 꾸밈판을 나누어 갖는다.
- ▶ 모듬별로 게시판의 자료를 보고 떠오르는 느낌과 생활모습을 찾아내어 정리한다.
- ▶ 모듬별로 대표가 꾸밈판과 감상 및 내용을 적은 것은 가지고 나와서 발표한다.
- ▶ 가장 잘 발표한 모듬에게 점수를 준다.

활동자료

□ ‘우리문화’에 관한 문제 예시

1. 민족마다 숫자에 대한 느낌이 다릅니다. 서양인들은 7을 좋아하고 13을 싫어합니다. 우리 민족의 숫자에 대한 느낌 중 맞지 않은 것은?(3)
 - 1) 홀수를 좋아했다
 - 2) 3을 가장 좋아했다
 - 3) 짝수는 모두 싫어했다
 - 4) 죽을 사(死)와 발음이 같은 4를 싫어했다
2. 약식의 기원은 멀리 신라 때로 거슬러 올라갑니다. 약식은 어떤 동물을 기리기 위해 만들었다고 합니다. 어떤 동물일까요?(3)
 - 1) 삼살개 2) 호랑이 3) 까마귀 4) 거북
3. 아이가 태어나면 자랑도 하고 외부인이 함부로 출입하는 것을 막기 위해 문간에 금줄을 걸어 두는 풍습이 있습니다. 여자아이가 태어나면 금줄에 어떤 것을 끼웠을까?(3)
 - 1) 숯, 짚뭉음, 종이를 끼웠다.
 - 2) 종이, 솔잎, 미역을 끼웠다.
 - 3) 숯, 종이, 솔잎을 끼웠다.
 - 4) 짚뭉음, 솔잎, 미역을 끼웠다.
4. 우리의 격언이나 속담에는 숫자 3이 들어 가는 것이 많다. 그 중에 하나만 들어보면?
(수염이 석자라고 먹어야 양반, 내 코가 석자, 세 살버릇 여든 까지 간다 등)
5. 우리나라 그림에서 많이 쓰이는 사군자를 계절과 연결시켜 이야기하면?
(봄-매화, 여름-난초, 가을-국화, 겨울-대나무)

6. 우리나라 팔도 어디를 가든지 장승이 서있었습니다. 장승에 대한 설명으로 맞지 않는 것은 무엇일까?(4)
 - 1) 돌하르방도 장승이다. 2) 마을의 수호신이다.
 - 3) 마을 간의 경계를 표시했다. 4) 모두 한쌍씩 서 있다.
7. 옛 사람들은 집안 곳곳에 신이 있다고 믿었습니다. 조왕할미는 재산이나 질병 등을 관리하던 신인데 어디에 살았을까?(2)
 - 1) 대문 2) 부엌 3) 장독대 4) 화장실
8. 결혼 전에 “함사세요”라는 함진아비의 음성을 듣게 됩니다. 함을 지는 사람을 ‘함진아비’라고 하는데, 요즘은 친구들이 주로 하는데, 예전에는 누가 했을까?(3)
 - 1) 신랑의 아버지 2) 신랑의 누나
 - 3) 신랑의 하인 4) 신랑의 친구
9. 세상만물은 모두 짝을 찾는게 자연의 이치입니다. 그래서 봄철에 나무를 시집보내는 풍속도 있었습니다. 어떻게 시집을 보냈을까?(2)
 - 1) 다른 나무 옆으로 옮겨 심는다.
 - 2) 나무가지 사이에 돌을 끼워 놓는다.
 - 3) 나무가지 끝에 오색 천을 매어 준다.
 - 4) 나무가지 끝을 옆 나무와 매어준다.
10. 예나 지금이나 임신을 한 사람은 모든 것을 조심해야 합니다. 다음 중 임신한 사람에게 금했던 것이 아닌 것은 어떤 것일까?(4)
 - 1) 잠잘 때 옆으로 눕지 않는다.
 - 2) 장독 같은 무거운 물건을 들지 않는다.
 - 3) 앉을 때 가장 자리에 앉지 않는다.
 - 4) 걸을 때 팔자 걸음으로 걷지 않는다.
11. 우리 민족은 다른 명절 때와 달리 정월 대보름과 설날 아침에 특히 찬술을 많이 마셨습니다. 왜 그랬을까?(2)
 - 1) 좋은 말만 하라고 2) 귀가 밝아지라고
 - 3) 눈이 좋아지라고 4) 글을 잘 쓰라고

12. 단오날엔 마을마다 그네뛰기를 했는데, 그네뛰기의 일등은 어떻게 가렸을까?(1)
- 1) 그네에 맨 끈이 올라간 높이로
 - 2) 연못에 비치는 그림자 높이로
 - 3) 나무에 맨 끈으로
 - 4) 심사관의 종합 점수로
13. 우리 민족은 오래 전부터 탈놀이를 했습니다. 탈놀이를 했던 이유가 아닌 것은 어떤 것일까요?(3)
- 1) 귀신을 쫓기 위해
 - 2) 신분사회를 비판하기 위해
 - 3) 풍년을 기원하기 위해
 - 4) 여성차별을 비판하기 위해

자료 : 우리문화 퀴즈탐험. 1996.

대륙별 문화체험

찬란한 유적
아름다운 흑색의 숨결
넘실대는 황금빛
설원의 꿈
신대륙의 설화
지상 최후의 낙원

찬란한 유적

활동목표

유럽대륙은 흔히 우리가 이야기하는 서양문화가 시작된 곳으로 오랜 역사를 통해 각 방면에서 특별하면서도 의미있는 유적과 풍물 등을 남기고 있으며, 우리나라를 비롯한 동양에서 사용하는 근대화 된 다양한 제도 또한 유럽 문화에 근거를 둔 것이 많다. 여기서는 빙고게임을 통해 유럽문화의 다양한 면을 살펴보고 익히도록 한다.

활동과정

준비물 : 각 분야별 해당문제 10문제, 모둠별 빙고판, 빨간색 매직, 검정색 매직

활동내용

- ▶ 10명을 한 모듬으로 구성하고 대표를 정한다.
- ▶ 모듬별로 대표에게 빙고판을 나누어 준 후 빙고게임 방법을 설



명한다. 모둠별 빙고판의 한 칸에 해당하는 문제를 맞추면 그 칸에 X를 표시하여 가로나 세로 또는 대각선으로 먼저 지운 모둠이 이기는 것이다.

- ▶ 먼저 지도자가 분야(칸) 선택문제를 제시하여 맞춘 모둠이 해당되는 분야(칸)을 선택하게 한다.
- ▶ 모든 모둠이 답을 할 기회를 가지며 답을 맞춘 모둠은 그 칸을 X표 하고, 다음 문제의 분야(칸) 선택권을 갖는다. 만약 문제를 맞춘 모둠이 없으면 사회자가 분야(칸)를 지적하고 문제를 제출한다.
- ▶ 수직이나 수평 또는 대각선으로 가장 먼저 X를 표시하여 다 지운 모둠은 “빙고”를 외친다.
- ▶ “빙고”를 제일 먼저 한 모둠을 제외하고 남은 모둠끼리만 더 진행한다.
- ▶ 2~3모둠이 빙고를 한 후에 마무리한다.

활동자료

□ 모둠별 빙고판 예시

아래 예시된 것 처럼 가로 4칸 세로 4칸으로 전체 16칸이 있는 빙고판을 만들어 칸의 내용은 각 모둠별로 다르게하여 모둠 수만큼 빙고판을 만든다. 빙고판의 크기는 가로 세로 각 50cm 정도로 하는 것이 적당하다.

A 모둠용				B 모둠용			
건 축	국 가	종 교	예 술	민 족	종 교	교 육	축 제
민 족	의생활	식생활	축 제	건 축	의생활	주생활	지 리
역 사	도 시	인 물	철 학	식생활	인 물	도 시	철 학
교 육	전 통	주생활	지 리	국 가	전 통	역 사	예 술

□ 문제 예시

- BC 13세기 경에 세워진 고대 그리스의 유적지로 현재 유네스코 지정 세계 고적 제 1호인 것은?(아크로폴리스)

- 템즈강에 위치한 영국의 국회의사당은 전통있는 영국 국회 정치의 전당이며 현재 건물은 런던대화재 이후 1852년에 완공된 고딕양식의 건물이다. 하원의 탑 아래에는 세계적으로 유명한 시계탑이 있는데, 13톤이 넘는 시계가 매 15분 마다 시간을 알리며 석양무렵에 보는 이 탑은 강물과 어우러져 환상적이다. 이 탑의 애칭은 무엇으로 불리는가?(빅벤)
- 로마의 상징적 명소로 원래는 홀라비오 원형극장이라 불리워졌다. 로마시대의 가장 위대하고 웅장한 사적으로 손꼽을 수 있는 이 건물은 검투사들의 격투시합으로, 또한 맹수들의 사냥시합장으로 사용되었는데, 직경이 188m, 높이가 156m, 둘레가 527m의 타원형으로 약 5만명의 관중을 수용할 수 있었다고 한다. 이 경기장 주변은 돌로 담장을 만들어 관중들과 격리시켰는데, 이 담장의 일부를 오늘날에도 볼 수 있다. 경기장 바닥 밑에는 지하실이 많이 있는데, 이는 검투사 대기실과 맹수들의 우리로서 경기 때 필요한 도구들의 보관창고로 사용되었다. 이 건축물의 이름은?(콜로세움)
- 에게해에 위치한 나라로 해아릴 수 없는 많은 신들이 있고 화폐는 드라크마를 사용하는 나라는?(그리스)
- 스칸디나비아 반도에 위치한 세나라의 이름은 무엇인가?(덴마크, 스웨덴, 노르웨이)
- 노르웨이가 낳은 위대한 화가인 뭉크의 그림은 광기서린 강렬한 색채와 선으로 방문자들을 충격과 공포의 세계로 이끌고 간다. 94년 릴레함메르 동계올림픽 때 도난당하였으나 경찰의 추적으로 다시 찾아낸 그림의 이름은?(절규)
- 독일에서 유명한 도시인 프랑크푸르트는 독일 최대의 공항과 함께 독일의 대문호인 괴테로 유명하다. 다양한 괴테의 작품 중 사랑으로 인해 자살하는 남자 주인공과 그의 패션이 유행을 불러 일으킨 소설의 제목은?(젊은 베르테르의 슬픔)
- 그리스의 대표적인 음식으로 스볼라키뻬파라는 것이 있는데 꼬치 고기에 감자튀김을 넣고 무엇에 싸서 먹을까요?(호떡 처럼 생긴 빵)

- 스페인 사람들은 오후시간에 점심을 먹고나서 낮잠을 즐긴다. 그래서 오후 1시부터 4시 까지는 온 도시의 거리가 한가할 정도로 모든 업무가 일시에 중단된다. 이러한 점심시간의 낮잠을 무엇이라 부르는가?(시에스타)
- 맥주의 도시 뮌헨에서 열리는 대표적인 축제로 약 500만 리터 이상의 맥주가 소비된다고 하며 매년 9월말부터 10월의 첫째 일요일까지 15일 동안 거행되는 이 축제는 루드비히 1세의 성혼을 기념하여 1810년 이래로 계속되고 있다. 이 축제의 이름은?(10월제)
- 노르웨이 땅이면서 육상교통 수단으로는 노르웨이에 갈 수 없고 인근의 스웨덴을 거쳐서 우회해 가거나 배편을 이용해야 하는 유럽 최북단에 위치한 노르웨이의 도시는?(나르빅)

자료 : 젊은 여행자들－유럽－. 1993.

아름다운 흑색의 숨결

활동목표

아프리카를 떠 올릴 때 우리는 흑인을 생각하고 그들의 검은 피부에서 나오는 억압과 저항의 이미지를 생각한다. 적도의 더운 기운에 순응하고, 거센 외세에 억압당하면서 그들 나름의 삶의 방식을 가졌다는 것을 읽어내는 것은 그리 어렵지 않다. 여기서는 ‘순응과 억압, 그러나 자연의 축복’으로 대변되는 이들의 삶을 읽고 이해해 봄으로써 인간의 삶이 자연과 얼마나 밀접한지를 깨닫도록 한다.

활동과정

준비물 : 자료(아프리카에 대한 문서자료, 사진자료 등), 2절지 (모둠별로 2~3장), 가위, 풀, 필기구(매직, 크레파스, 파스텔, 펜, 색연필 등).



활동내용

- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 모둠별로 지도 제작에 필요한 자료를 나누어 준다.
- ▶ 모둠별로 ‘아프리카 문화 지도 만들기’에 적합한 주제를 정하도록 한다.
- ▶ 모둠은 먼저 종이 위에 아프리카의 지도를 그리고 산, 강, 사막 등의 주요 지형을 표시한다.
- ▶ 주제에 따라 사진 자료를 활용하여 문화적 특징을 엿볼 수 있는 내용을 그 위치에 적합하게 넣는다(예를 들어 부시맨의 사냥사진이 있으면 그 사진과 해설 자료를 정리하여 적고 칼라하리사막 위치에 그것을 붙인다).
- ▶ 모든 모둠의 지도 제작이 끝나면 자료를 벽에 붙여 전시하거나 모둠별로 대표가 나와서 읽어주고 정리하도록 한다.
- ▶ 가장 잘 만든 모둠을 뽑아서 점수를 준다.

활동자료

□ 주민 분포

백 아프리카 : 햄-셴계라고 할 수 있으며, 북부아프리카의 인종으로 전체적으로 백인종의 특성을 지닌다.

서부 아프리카 : 이른바 검은 아프리카인으로 네그리테, 니그로이드 등으로 불린다. 이들은 키가 160~168cm정도이고, 턱이 튀어나오고 코가 낮다. 주로 열대우림지역에 산다. 또한 바레네그리테, 수다니네라고 불리는 종족은 키가 170cm 이상으로 키가 크고 턱이 심하게 튀어나온데다 코가 낮고 피부가 아주 검다. 이들은 서부 대륙의 사바나 지역에 주로 거주한다. 콩고부근의 열대우림에는 피그미족이라 불리는 140cm 내외의 황갈색 피부와 체모가 발달한 인종이 살고 있다.

북동 아프리카 : 닐로티데라고 불리는 종족인데 마론데다 키가 180~200cm이고, 팔다리가 길고 코가 좁으며 얇은 입술이 특징이다. 이들은 나일강 상류에서 잠베이지 강 상류의 동부 아프리카 지역에

거주한다. 이디오피아라고 불리는 인종도 있는데 이들은 키가 비교적 크고 피부는 상당히 검은나 머리의 모양이나 얼굴생김새는 백인 종적인 특성을 지니고 있으며, 아비시니아 고원에서 소말리아에 걸쳐 산다.

동부, 중부, 남부 아프리카 : 네그리데, 반투이데라고 불리는 인종은 적도부근에서 남쪽 전지역에 걸쳐 분포한다. 키는 167~169cm 정도이고 턱은 별로 튀어나오지 않았다. 얼굴이 길고 피부색은 비교적 밝다. 코이사니데라고 불리는 호텐토트와 부시먼이 있는데 이들은 키가 작고 피부는 황갈색이다.

□ 종 교

전통적인 아프리카의 사회적 단위는 혈연적 요인에다 자연적 조건의 결합으로 이루어진 부족사회라고 할 수 있으나 각 부족은 고유한 신화나 전승을 가지고 있고 그것이 신앙이나 관습법을 만들고 부족의 유대를 형성하였다. 이슬람교나 그리스도교가 전파되어 과거 수세기 동안 많은 부족이 이슬람교화되고 그리스도교화한 것은 사실이며, 실제로 이 두 종교는 지금도 확산되고 있다. 그러나 부족의 신앙이나 관습법이 이슬람교나 그리스도교에 의해서 완전히 없어지지 않았다. 부족 고유의 신앙이나 관습법은 이들 대종교와 연관을 이루며 세속적인 부족적 유대로서 뿌리 깊이 남아있다. 전체적인 종교 분포를 보면 이슬람교는 30.1%, 그리스도교가 29.%(프로테스탄트 14.9%, 로마카톨릭 10.8%, 동방정교회 3.3%), 기타(전통적인 부족 종교)가 39.8%이다. 이슬람교를 국교로 하는 나라는 모리타니, 소말리아 등을 비롯하여 실질적으로는 아랍계 국가이고, 그리스도교를 국교로 하는 나라는 이디오피아, 남아프리카공화국 등이다.

□ 언 어

아프리카의 언어는 유럽의 식민지적 영향으로 인해 프랑스어권, 영어권, 아랍어권, 포르투갈어권 등으로 나뉘어진다.

프랑스어권 : 가봉, 카메룬, 기니, 코트디보아르, 코모르, 콩고, 자이르,

지부티, 세네갈, 차드, 중앙아프리카, 토고, 니제르, 부룬디, 베냉,
마다가스카르, 말리, 루안다

영어권 : 우간다, 가나, 감비아, 케냐, 잠비아, 시에라리온, 스와질란드,
나이지리아, 보츠와나, 말라위, 모리셔스, 라이베리아, 레소토,
짐바브웨

아랍어권 : 알제리, 이집트, 수단, 튀니지, 모리타니, 모로코, 리비아
포르투갈어권 : 앙골라, 카보베르데, 기니비사우, 상토메프린시페,
모잠비크

활동목표

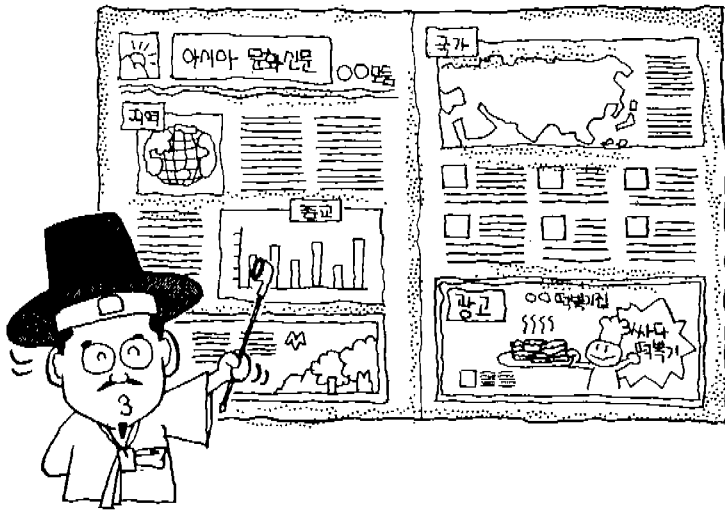
아시아는 다양한 종교가 혼재해 있으며, 동양문화라고 흔히 표현되는 양식들을 만날 수 있는 곳이다. 우리나라가 속한 문화권으로 문화에 대한 이해가 쉬울 듯하지만 그 내용은 아주 다양하고 복잡하다. 여기서는 이러한 동양문화의 모습을 각 주제별로 살펴봄으로써 우리에게 가까운 외국으로서의 아시아를 이해하는 계기가 되도록 한다.

활동과정

준비물 : 자료(아시아에 대한 문서자료, 사진자료 등), 2절지(모둠별로 2~3장), 가위, 풀, 필기구(매직, 크레파스, 파스텔, 펜, 색연필 등)

활동내용

- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 모둠별로 신문제작에 필요한 자료를 나누어 준다.
- ▶ 모둠별로 ‘아시아 문화 신문 만들기’에 적합한 주제를 정하도록 한다.
- ▶ 가능하면 사진 등의 자료를 활용하여 문화적 특징을 엿볼 수 있는 신문 기사(아시아의 다양한 종교로 인한 분쟁, 젓가락이나 손만을 이용한 독특한 식사방법, 다양한 주생활 등을 비롯하여 주제 중심으로 정리한다)를 작성하여 신문 위에 적도록 한다.
- ▶ 모든 모듬이 신문 제작을 끝내면 만든 신문을 벽에 붙여 전시하거나 모듬별로 대표가 나와서 기사를 읽어주고 정리하도록 한다.
- ▶ 가장 잘 만든 모듬을 뽑아서 점수를 준다.



활동자료

□ 주민분포

아시아에는 3대 인종이 거주한다. 그 중 수가 가장 많은 아시아 인종은 북아시아와 중앙아시아, 동아시아, 동남아시아에 널리 분포한다. 인도 인종은 두번째 많은 집단으로 남아시아에 분포하고, 3번째 집단은 유럽 인종으로 서남아시아와 서아시아에 분포한다. 그밖에 아시아 대륙의 남동쪽으로 멀리 떨어진 섬들에는 폴리네시아 인종과 멜라네시아 인종이 있다.

□ 종교

아시아는 세계의 모든 주요 종교와 수백종에 이르는 군소종교의 발상지이다. 힌두교는 남아시아에서 탄생한 종교들 중에서 가장 오래된 종교이며, 지금도 여전히 인도문화의 중심을 이루며 카스트제도의 기반이 되고 있다. 힌두교가 전파된 지역은 인도 대륙. 밖에서는

인도네시아의 발리를 비롯한 몇 개의 섬에 지나지 않는다. 자이나교와 불교는 각각 BC 6세기와 5세기에 생겨났다. 자이나교는 인도 북서부 일대를 넘어서 까지 눈에 띄게 확산된 적은 없으나 그것이 중시하는 비폭력 및 금욕주의는 지금까지도 인도인들의 사상에 깊은 영향을 주고 있다. 불교는 인도 북동부에서 발생했으며, 이후 몇 세기에 걸쳐 소승불교와 대승불교의 2대 종파로 나뉘었다. 금욕생활을 지향하는 소승불교는 오늘날 스리랑카와 동남아시아 본토로 주로 전파되어 있으며, 여러 종파로 갈라져나간 대승불교는 중국, 한국, 일본의 문화에 지대한 영향을 끼쳤다. 탄트라교는 비밀스러운 성격으로 변화된 불교의 한 형태로 현재 티베트, 네팔, 부탄, 몽골에 한정되어 신봉되고 있다. 그러나 한때 많은 신자를 갖고 있던 불교의 발상지인 인도에서는 갈수록 불교도가 줄어들고 있다. 인도의 일신교인 시크교는 15세기말 펀자브지방에서 생겨났다. 서남아시아에서는 3개의 중요한 일신교, 즉 유대교와 그 분파인 그리스도교 및 이슬람교가 생겨났다. 유대교는 약 4,000년전 지중해 동부에서 발생했다. 오늘날 아시아의 유대인 대부분은 이스라엘에서 살고 있으나 아시아 대륙 여러지역에서 조그마한 공동체를 이루며 살고 있는 유대인들도 있다. 그리스도교는 세계의 모든 종교들 중 지난 2,000여년간 가장 광범위하게 전파된 종교이다. 주요 종교 중 그리스도교만이 아시아 서쪽으로 전파되어, 유럽문화권에 가장 큰 영향을 미쳤으나, 아시아 지역에는 큰 영향을 미치지 못했고 일부아시아(특히 한국)에서만 비중있는 종교로 믿어지고 있으며 필리핀과 같은 나라에서는 로마카톨릭교가 가장 중요한 종교로 자리잡고 있다. 이슬람교는 오늘날 거의 모든 서남아시아 국가에서 가장 중요한 종교로 신봉되고 있다. 아시아의 이슬람교는 대부분 수니파이지만 이란과 이라크는 신도 대부분이 비교적 시아파이다. 또한 고대 중국의 종교적, 철학적 전통은 도교와 유교라는 2개의 큰 종파로 전해지고 있는데, 이들은 BC 6세기와 5세기에 각각 생겨났다. 이 두 종파는 중국문화와 중국의 영향 아래 있는 문화권에 지대한 영향을 미쳤으며, 신도는 일본의 토착신앙이다. 이외에도 모든 자연계에 영혼이 깃들어 있다고 믿는 애니미즘은 특히 남아시아와 동남

아시아 일부지역에서 흔히 발견할 수 있다. 무당이나 주술사를 매개로 한 신비주의적 샤머니즘은 북아시아 및 중앙아시아 부족의 신앙으로 남아있고, 한국과 일본에서도 그 전통의식이 남아 있다.

자료 : 동아세계대백과사전. 1993.

활동목표

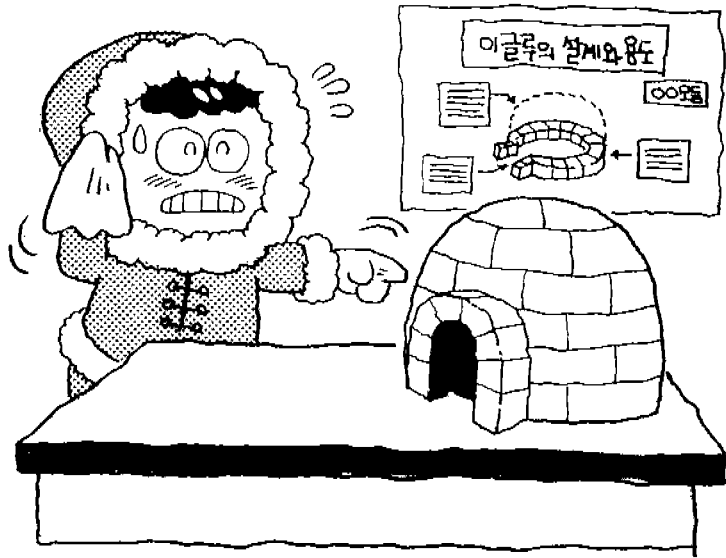
흔히 생고기를 먹는다고 하여 ‘에스키모인’이라고 불리는 북극 부근에 사는 사람들의 모습을 그들의 생활 환경에서 필요한 여러 도구나 생활기구들을 제작해 봄으로써 그들의 삶을 체험해 보고 추운 북극 지방에 적응해 나가는 인간의 노력을 생각해 보도록 한다.

활동과정

준비물: 에스키모인들의 생활상을 보여 주는 사진, 엽서, 통나무, 페타이어, 못, 갱목, 망치, 칼, 대패, 가축의 털가죽, 굵은 쇠 바늘, 낚시줄, 스치로폼, 양철이나 빈 캔(에스키모인의 삶을 표현할 수 있는 다양한 자료가 있으면 폐품 등을 활용할 수 있도록 준비함)

활동내용

- ▶ 에스키모인의 생활상을 담은 여러 그림이나 엽서 등을 게시판에 붙여서 10분 정도 전체가 관람하도록 하거나 슬라이드를 이용하여 간단히 소개한다.
- ▶ 10명을 한 모둠으로 만든다.
- ▶ 모둠별로 앉히고 지도자가 각 모둠에게 ‘에스키모인의 생활’에 관한 내용을 질문하면 그 모둠은 그 부분에 관해 자세하게 설명한다.
- ▶ 모둠별로 답을 한 ‘내용’과 관련된 물건이나 기구를 제작하도록 하고, 그 모둠이 특별히 다른 것을 제작하기 원한다면 그 이유를 들어보고 타당하면 그렇게 한다.
- ▶ 각 모둠에서 만들 물건이나 기구에 필요한 자료를 가져가도록 한다.
- ▶ 준비물이 부족하면 주어진 준비물에 적합하도록 조금 변형하여



만들게 하고 제작한 물건의 용도와 내용에 대해 생각해 보도록 한다.

- ▶ 간단한 물건은 한 모둠 내에서 개인별로 제작하도록 하고, 복잡한 것은 한 모둠 전체가 같이 만들도록 한다.
- ▶ 전체적으로 만들기가 끝나면 들고 다닐 수 있는 것은 앞에 들고 나가서, 그렇지 않은 것은 그 자리에서 각 모듬의 대표가 사용법 및 내용에 대해 설명한다.

활동자료

□ 에스키모인의 생활

에스키모라는 이름은 캐나다의 크린 인디언이 ‘날고기를 먹는 사람들’이라는 뜻에서 붙인 것으로 그들 스스로는 ‘인간’을 의미하는 이누이트라고 부른다.

극지에 사는 사람들에게는 가볍고 따뜻한 옷이 바람직하는데, 야생순록인 캐리부의 모피로 만든 에스키모복은 이상적인 옷이다. 이것은

겉옷과 속옷이 있는데, 각 각 상하로 분리되며, 겉옷은 털을 바깥쪽으로, 속옷은 안쪽으로 하여 입는다. 구조상의 특징으로는 단추를 사용하지 않고 겉옷의 윗도리에는 늑대의 털로 갓을 댈 후드가 달려 있으며, 모든 부분을 여유있게 만들어 몸과 옷 사이에 이중의 공간이 생기도록 되어 있다.

신발이나 양말도 캐리부의 모피로 만드는데, 신발은 털을 바깥쪽으로, 양말은 털을 안쪽으로 하고 신발 바닥은 바다표범의 가죽을 쓰기도 한다.

음식은 해안지역에 사는 바다표범이 주식인 경우가 대부분이며, 내부지역에 사는 에스키모인들은 캐리부가 가장 중요한 식품이며 생으로 먹는 경우도 있다.

주거는 툰드라의 잔디땅을 네모나게 잘라 쌓아올린 방이 하나 밖에 없는 작은 흙담집, 그나마 반지하식으로 된 집이 겨울의 주거로 쓰인다. 이글루라고 알려진 눈으로 만든 움집은 적설량이 많은 지방에서만 가능할 뿐 알래스카 에스키모에서는 일반적으로 그런 움집에서 살 기회가 없다. 또한 눈으로 만든 움집은 봄과 가을에 걸친 이동과정에서 이용되고 여름 동안은 대개 텐트에서 사는 일이 많다.

에스키모의 전통적인 제연의 하나로 사자제(使者祭)라는 것이 있다. 수확을 많이 한 밴드(1년동안 일정지역에서 정착하지 않고 계절적으로 이동하면서 무리를 지어 움직이는 한 집단)가 이웃 밴드에게 사자를 보내어 그들을 초대하여 음식을 제공하는데, 이때 음식을 함께 즐기면서 북의 선율에 맞추어 에스키모 댄스를 추는 것이 관례이다. 특히 겨울 제연의 마지막을 장식하면서 풍어기원을 할 때에는 가면춤을 추는데, 가면은 인간이나 바다표범, 물고기 등을 주관하는 이누아신을 상징하는 것이다.

교통수단으로는 카약과 우미악이 일반적으로 사용된다. 카약은 물개를 사냥하는데 이용되었고 우미악은 운반수단이었으나 고래나 해마 사냥지역에서는 사냥할 때도 이용되었다. 겨울의 교통수단은 개가 끌거나 개와 사람이 끄는 개썰매였다.

육지의 사냥에서는 보통 활과 화살이 쓰였다. 해양에서는 바다표범

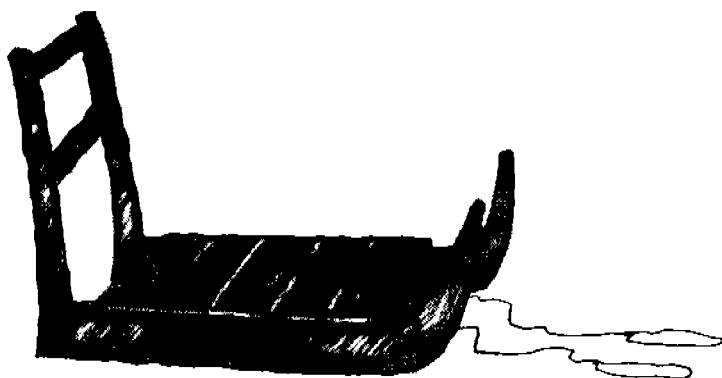
이나 바다코끼리를 잡을 때는 끝에 갈고리가 달린 창을 썼고, 카약으로 물개를 잡을 때는 비녀장 보다는 미늘이 달린 창을 사용했다. 멀리 고래사냥을 나갈때는 덤블링을 이용하여 고래의 동태를 살폈다.

□ 주제별 제작물 모형 사례

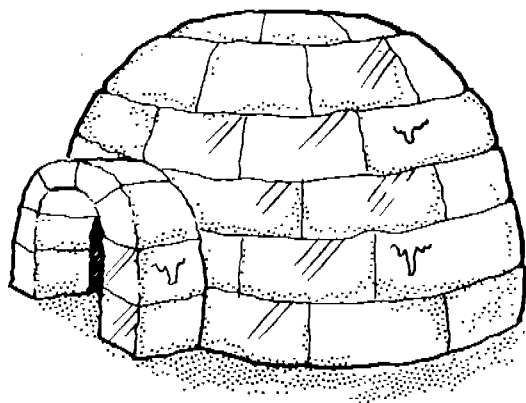
카약



눈썰매



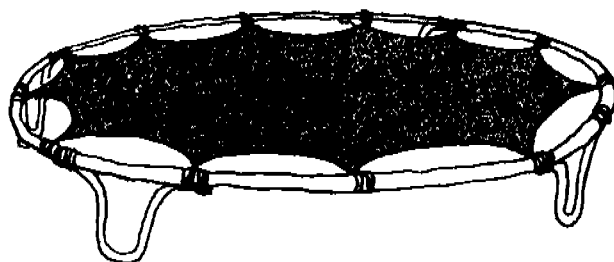
이글루



창



덤불링



옷



자료 : 동아세계대백과사전. 1993.

한국브래태니커사전. 1994.

신대륙의 설화

활동목표

아메리카 대륙은 남아메리카와 북아메리카로 크게 구별된다. 콜롬버스의 신대륙발견이라는 역사적 사건으로 인해 다른 대륙에 비해 최근에 역사의 전면에 등장했음에도 불구하고 다양한 현대문화의 근간이 되는 미국문화가 창출되었으며, 남미 특유의 고대 유적을 중심으로 독특한 혼혈족 문화를 만들었다. 여기서는 이러한 결과에 영향을 준 역사적 사건과 현대 문화양식을 연결시켜 이해할 수 있도록 한다.

활동과정

준 비 물: 재판을 실시할 수 있는 공간배치, 각 위치를 정해주는 목걸이, 배심원용 ○/×판

활동내용

- ▶ 참가자들은 50명을 한팀으로 하여 각 팀별로 재판 준비를 한다.
- ▶ 참가자들을 판사(3인), 검사(1인), 피고인(5인), 변호사(5인), 배심원(11인), 증인(25인)으로 역할을 분담시킨다.
- ▶ 구체적으로 아메리카의 역사 중에서 문화변화에 큰 영향을 미친 ‘피고인’(구체적으로 사람이 아니라 신대륙발견과 같은 역사적 사건을 지칭함)을 5개 정도 지정한다.
- ▶ 한팀에서 10명씩 5 모둠으로 나누고 선정된 5개의 역사적 사건 중 하나의 사건을 모둠별로 나누어서 그 사건이 문화형성에 미친 영향과 현실 등을 구체적으로 제시할 수 있는 증인인 ‘문화현상이나 변형 내용’ 등과 재판 일정을 개략적으로 짚는다.
- ▶ 팀별로 모여 각 모둠에서 만든 대본을 모아서 정리한다.
- ▶ 개인이 맡을 역할을 정하고 그에 대응하는 역할명칭을 적은 목걸이를 나누어 가진다.



- ▶ 장소를 정리하고 재판을 시작한다. 검사가 구체적인 역사 사건이 아메리카 대륙의 문화형성에 미친 영향에 대하여 부정적인 문화현상을 이야기하면서 이와 관련된 증인을 채택하게 하는 반면, 변호사는 그 사건이 긍정적으로 문화에 영향을 주었다는 점을 증인을 채택하여 증거한다. 이 과정에서 증인과 피고에 대하여 검사와 변호사는 적절한 질문을 선택한다.
- ▶ 배심원들은 이러한 이야기를 정리하여 최종 판결시 피고인 ‘사건’이 문화형성에 긍정적인 영향을 주었다고 생각되면 ○표, 부정적인 영향을 주었다고 생각되면 ×표의 팻말을 들도록하여 판결을 마무리 짓는다.

활동자료

□ 북아메리카

북아메리카의 최초의 원주민인 아메리칸 인디언은 아시아에서 온 것으로 추정된다. 그들은 동부시베리아에서 베링해의 육교를 통해 들어와서 수렵과 천렵으로 생활하고 있었으며, 유럽인이 오기 이전

에도 상당수가 그런 상태로 살고 있었다. 콜럼버스 이전의 가장 위대한 북아메리카 문명은 올멕으로 현재의 멕시코 지역에서 존재하였으며 조각 등이 중요유적으로 남아 있다. 과테말라와 유카탄 반도에서 일어난 마야문명은 농사를 짓고 대규모 석조건물과 피라미드 신전을 건립하고 금과 구리를 다룰 줄 알았다. 정확한 달력과 상형문자를 사용하였다. 14세기 경에는 아스텍 문명이 나타났으나 16세기 스페인 사람들에 의해 정복당하였다. 콜럼버스의 아메리카 발견의 시기에 멕시코 이북의 인디언들은 대규모 농업이나 도시적 주거형태를 개발하지는 못했으나 반정착생활이 이루어지고 있었고, 체로키족과 이로쿼이족의 경우에는 부족간의 연합형태가 이루어지고 있었다. 동양으로 가고자 하는 욕망에서 시작된 유럽인의 인도 발견에서 북아메리카는 장애였고, 북아메리카를 제국건설과 상업교역지로 선정하였다. 스페인, 프랑스, 영국, 네덜란드, 러시아 등 다양한 유럽국가들이 식민지 건설을 하였으며(지금도 지명에 이러한 흔적이 남아 있다), 영국이 그중 주도권을 가졌으나 1700년대 식민지에 의해 영국은 축출당하고 1783년에 공식적으로 미국이라는 나라를 세웠다. 캐나다는 1926년에 독립할 때 까지 영국의 지배를 받았으며, 멕시코와 중앙아메리카의 나라들은 1821년 스페인으로부터 독립했다. 1848년 서쪽의 미개척지를 향해 이동했던 미국이 멕시코 북부지역을 공식적으로 획득했을 때, 현행 북아메리카의 정치적 경계가 대강 확정되었다. 리오그란데 강을 중심으로 하여 그 이남지역은 생활양식이 라틴 아메리카(히스패닉)식이 되었고, 그 북쪽은 앵글로 아메리카가 되었다. 또한 캐나다의 퀘벡이나 미국의 루이지애나 처럼 프랑스의 영향이 강한 곳도 일부 남아 있었다. 16~19세기의 노예제도의 유산은 미국과 카리브섬 나라들이 아프리카 소수민족의 문화를 도입하는 계기가 되었다.

□ 남아메리카

남아메리카는 1498년 콜럼버스의 도착으로 인해 현대적 면모를 갖게 되는 기초가 된다. 포르투갈과 스페인에 의해 해안지역뿐만 아니라 내륙지역으로 진출하면서 1533년경에는 잉카제국을 정복하였

고, 16세기 중반에 스페인과 포르투갈부터 정착민들이 상당수 건너왔고, 16세기 말에 이르러 여러도시들의 기초가 세워졌다. 유럽의 나폴레옹 전쟁을 계기로하여 이미 저항적인 태도를 보였던 식민지 사람들은 스페인이나 포르투갈을 침략했다. 스페인은 나폴레옹과의 싸움으로 남아메리카의 식민지들을 거의 관리하지 못했고, 이를 계기로 남아메리카의 식민지는 독립의 첫발을 내딛게 된다. 1811년 베네수엘라가 독립하고 다른 스페인 식민지도 곧 뒤를 이어 독립했다. 19세기에 대부분의 나라가 독립전쟁 등을 통해 독립하였고, 20세기 들어서는 다양한 내란을 겪어 오면서 민족 나름의 국가를 형성해 오고 있다.

남아메리카의 문화는 이베리아 반도의 가치관, 인디언 및 아프리카 민속, 음악, 그리고 구비문화로 구성된다. 안데스 산맥과 아마존 강 유역에서는 인디언의 영향이 강하고 브라질에서는 아프리카의 영향이 강하다. 또한 독일과 이탈리아 이민의 전통문화가 나타나며, 최근에는 서구, 특히 미국 대중문화가 섞여 있기도 하다. 아르헨티나나 우루과이, 칠레, 브라질 등에서는 기본적으로 유럽문화의 전통을 간직하고 있는데, 화랑, 박물관, 연주회장 등에서 그러한 요소들이 드러난다.

자료 : 한국브래태니커사전. 1994.

지상 최후의 낙원

활동목표

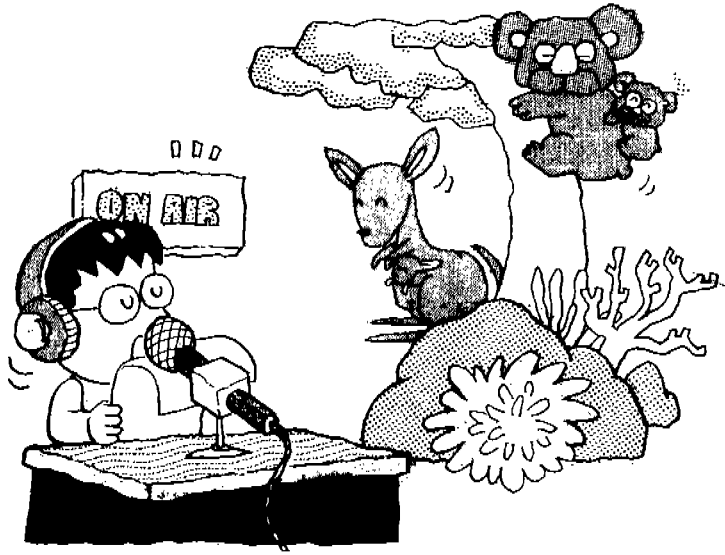
오세아니아는 원주민들이 살고 있던 지역에 백인들이 이주해 온 곳이다. 최초의 백인 이주는 죄인 유배형식이었으나 최근에는 아름다운 자연경관과 풍부한 산물로 인하여 이민의 낙원으로 꼽히는 곳이다. 그러나 여전히 원주민과의 갈등이 해결되지 않고 있으며 인종 차별 등의 문제를 안고 있다. 그러나 원주민의 다양한 문화유산이 많은 볼거리를 제공하며 유럽문화를 이어받은 백인문화 또한 다양하다. 여기서는 방송대본 형식을 통해 이러한 문화적 특성을 살펴본다.

활동과정

준비물 : 오세아니아를 여행한 경험자나 경험담 녹음테이프, 오세아니아의 역사와 원주민들의 삶을 담은 슬라이드 자료, 필기구, 종이

활동내용

- ▶ 참가자를 10명씩 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 여행 경험자가 직접 경험담을 이야기하거나 경험담을 녹화한 내용을 들려주고, 슬라이드 자료를 제시한다.
- ▶ 모둠별로 주제를 잡는다.
- ▶ 모둠별로 주제에 적합하게 라디오 방송대본이나 만화 등으로 표현할 기법을 정한다.
- ▶ 기본 줄거리를 작성하고 모둠별로 협의하여 내용을 구성한다.
- ▶ 라디오 방송대본을 정한 모듬은 대본에 따라 극을 실연하고 만화는 게시판에 붙인다.
- ▶ 지도자가 내용을 정리한다.



활동자료

□ 지역

오세아니아는 대양이라는 뜻을 가지고 있어 대양주라고도 한다. 남태평양의 여러 섬을 총칭하는 말이다. 넓은 의미로는 호주, 뉴질랜드, 멜라네시아, 미크로네시아, 폴리네시아를 포함하는 대부분의 태평양지역의 섬을 말한다.

□ 기후

오세아니아의 섬들은 대부분이 남회귀선과 북회귀선 사이에 분포되어 있어 열대기후에 속한다. 적도의 북쪽 지역은 북동무역풍에 영향을 받고 남쪽 지역은 남동무역풍의 영향을 받아 연 강수량이 바람받이 지역과 바람의 그늘 지역의 강수량이 크게 차이가 난다.

□ 동·식물

아시아대륙과 아메리카대륙으로부터 고립되어 있어 오세아니아주

에는 독특한 동물이 분포되어 있다. 호주의 캥거루와 오리너구리가 그 좋은 예로 다른 대륙에서는 멸종되어 없어져 버린 종류이다. 오세아니아의 여러 섬에는 파충류가 서식하지 않고 있음이 특색이다. 식물은 동물에 비해 운반이 용이해서 사람들이 이주해 오기 이전부터 바람, 새, 해류 등에 의해 운반되어 각지에는 코코야자와 열대성 수목이 무성하다. 남태평양의 섬들 특유의 식물로는 빵나무(열매를 익히면 빵처럼 되는데 이를 주식으로 사용한다)가 있다.

□ 주민

오세아니아의 원주민은 호주원주민, 파푸아인, 멜라네시아인, 미크로네시아인, 폴리네시아인 등 여러 종족이 있다. 호주 원주민은 아시아 대륙에서 말레이, 인도네시아, 뉴기니를 거쳐 이주해온 사람들로 인종적으로는 오스트랄로이드에 속한다. 특징은 곱슬머리에 털이 많고 피부색은 암흑색이다. 현재도 수렵과 채집단계를 벗어나지 못한 석기시대의 생활을 하고 있다. 파푸아인은 뉴기니 섬과 비스마르크 제도에 거주하는 사람들로 그 수는 약 200만 정도이며 피부색은 흑색이고 키가 큰 인종과 작은 인종이 있다. 멜라네시아인은 멜라네시아의 여러 섬에 거주하고 있는데 피부색은 짙은 흑색이고 곱슬머리에 코는 편평한 것이 특징이며 오세아니아 원주민 중에서 가장 원시적인 생활을 한다. 폴리네시아인은 광대한 지역에 분포하는 폴리네시아의 여러 섬에 거주하는 주민들인데 아주 오래 전부터 동남아시아 지방에서 이주해 온 것으로 여겨진다. 머리카락은 직모이고 피부색은 밝은 갈색이며 키가 큰 것이 특징으로서 문화 수준은 오세아니아 주민 중 가장 높다.

자료 : 동아세계대백과사전. 1993.

주제별 문화체험

이것은 금지예요
뿌리는 달라도 같은 것이죠
이건 놀이가 아니예요
이건 이런 뜻이죠

활동목표

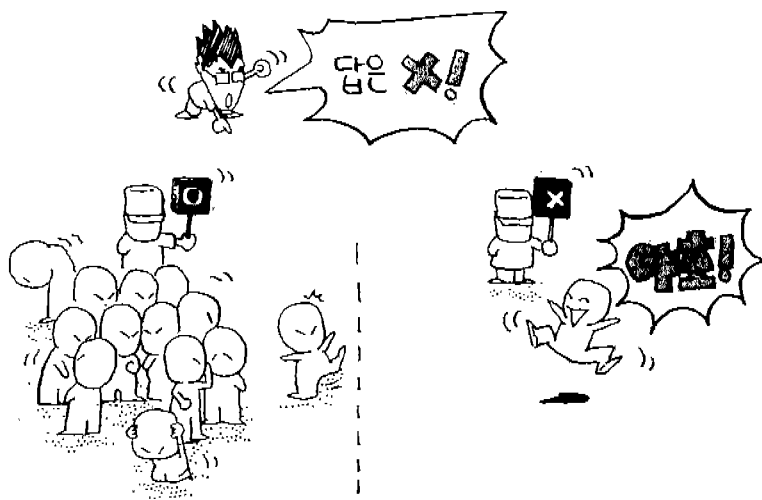
오랜동안 한 지역에서 살아가면서 그 자연에 적응하는 방법 또는 미신으로서 문화별로 터부나 금기시되는 것들이 있다. 이러한 것은 외부인에게 문화적인 충격과 함께 그 문화의 내용에 담긴 지혜를 엿볼 수 있게 한다. 여기서는 문화적 특징에 따라 나타나는 금기 사항을 게임을 통해 알아보도록 한다.

활동과정

준비물 : ○/× 게임판, 문화별 금기와 관련된 문제, 모험놀이 코스

활동내용

- ▶ 전체 참가자를 한 곳에 모은다.
- ▶ 보조 지도자 2명이 ○판과 ×판을 나누어 들고 적당히 선다.
- ▶ 지도자가 문제를 내고 참가자는 맞다고 생각하면 ○쪽, 틀렸다고 생각하면 ×쪽으로 가도록 한다.
- ▶ 문제를 맞춘 참가자만 남고 나머지는 외곽으로 나가 앉도록 한다.
- ▶ 문제를 서너번 더 내고 나서 최후까지 맞춘 참가자는 모험놀이 코스로 옮긴다.
- ▶ 문제를 맞추지 못하고 틀린 사람은 앞에서 했던 동일한 방식으로 ‘패자부활전’을 열어, 이긴 참가자는 모험놀이 코스로 합류하고 탈락한 참가자는 청소 등의 봉사활동을 하거나 모험놀이 코스에서 게임보조를 하도록 한다.
- ▶ 모험놀이 코스에서는 한 사람씩 나와서 모험놀이의 각 단계를 통과할 때마다 문제를 내서 문제를 맞추면 다음 단계로 넘어가도록 한다.



- ▶ 모험놀이 코스의 모든 단계를 통과하면서 문제를 다 맞춘 사람에게 상을 준다.

활동자료

□ 문화별 금기

일 본

- 2차 세계 대전에 대한 화제는 피하는 것이 좋다.
- 식사 중에 맛있는 것이라도 그걸 직접 젓가락으로 받으면 안된다. 젓가락으로 무엇을 건내주는 습관은 사람이 죽은 후 화장터에서 뼈를 추려서 유족에게 건내 줄 때 젓가락끼리 주고 받고 하기 때문이다.
- 남의 집을 방문 했을 때 신발을 벗고 방에 들어가야 할 경우 벗어놓은 신발을 꼭 바깥쪽을 향해 가지런히 놓은 다음 안으로 들어가는 것이 예의이다.

홍 콩

- 시계는 죽음을 상징한다 하여 시계 선물은 하지 않는다.
- 청색과 백색은 장례식의 색깔로 되어 있으므로 사용하지 않는 것

이 좋다.

중 국

- 박쥐를 행운을 전해주는 동물로 여기며, 학이나 거북 등은 사람을 바보로 취급하는 말로 여긴다.
- 한국, 일본과는 달리 중국인들은 술자리에서 노래를 부르거나 술에 취해서 떠드는 버릇이 없다.
- 중국인들은 자기가 사용하던 젓가락으로 음식을 집어 주는 습관이 있다

태 국

- 불교국가로서 불상, 승려를 신성시하며, 왕가에 대한 존경심을 가진다. 극장에서 영화가 끝나면 국왕사진이 보여지고 국왕찬가가 연주되며 관객은 영화가 끝나면 모두 기립해야 한다. 승려는 여성과 신체적 접촉을 해서는 안되는 불교의 교리 때문에 여성은 길에서 승려를 만나면 멀리 비켜서 부딪치지 않게 한다. 또한 버스에서 승려가 탔을 때 여성은 승려 가까이 가면 부딪치기 쉬우므로 멀리 앉아야 한다.
- 머리를 신성시 하므로 남의 머리를 만지지 않는다. 아이들이 귀엽다고 머리를 쓰다듬어서는 안된다.
- 이름으로 불리는 것이 정식이어서 이름 앞에 Mr.를 붙인다.

인도네시아·말레이시아

- 이슬람교를 종교로 갖는 사람들은 돼지고기를 먹지 않으며 개도 깨끗하지 못한 동물로 여겨 가까이 않는다. 이들은 왼 손을 부정한 손으로 여겨 식사를 하거나 악수할 때, 물건을 건넬 때는 오른 손을 사용한다.
- 사람의 머리를 신성하게 생각하므로 머리를 만져서는 안된다.

미 국

- 많은 인종이 모여서 사는 나라이므로 인종문제에 관한 화제는 피하도록 한다.
- 흡연제한 규칙 및 식사, 음주매너 등은 잘 지키도록 한다.

캐나다

- 공원 같은 곳에서 술을 먹지 않는다.

- 흰색 백합은 장례용 꽃이므로 선물하지 않는다.

멕시코

- 멕시코 인디언들은 사진을 찍으면 혼을 빼 간다고 생각하므로 촬영은 신중히 해야 하며 유적지 내에서는 삼각대 사용은 허락을 얻어야 한다.

브라질

- 거리에서 술주정을 하면 체포된다.
- 보라색은 죽음을 뜻하므로 보라색 꽃을 선물하는 일이 없도록 한다.
- 미국식 OK 사인은 몹시 상스럽고 외설적인 의미를 가지므로 사용해서는 안된다.

아르헨티나

- 단정한 복장을 해야 한다.
- ‘레이디 퍼스트’의 관행을 잘 지켜야 한다.

콜롬비아

- 여성끼리는 악수를 하지 않고 팔뚝을 서로 걸치며 인사한다.

영국

- 식탁에서는 여왕폐하에 대한 건배가 끝나기 전에는 담배를 피우지 않는다.
- 흰 백합은 죽음을 상징하므로 선물하지 않는다.
- 군주제도에 대한 비평, 정치, 종교에 대한 화제는 피하고 상대방의 직업을 묻는 것은 삼가도록 한다.
- 승리를 나타내는 V 표시는 반드시 손바닥이 상대방을 향하도록 해야 한다.

프랑스

- 프랑스어를 서툴게 구사하는 것은 프랑스어에 대한 모욕으로 생각하기 때문에 서툰 프랑스어를 할 바에는 차라리 영어를 사용하는 것이 좋다.
- 선물로는 책, 레코드, 판화 등 지적감각이나 심미안이 깃들인 것으로 한다.
- 개인적인 질문, 정치, 돈에 관한 화제는 피하도록 한다.

- 손으로 하는 OK 표시는 ‘가치없다’라는 뜻으로 통용되므로 유의한다.
- 아주 친한 사이가 아니면 집에 초대하지 아니한다.
- 카네이션 꽃은 절대 선물하지 않는다.

독 일

- 생활규칙에 엄격하고 책임소재를 분명히 한다. 매사가 과학적이고 격식과 진지함을 중시한다. 경미한 교통사고에서도 책임소재를 분명히 따지기 때문에 ‘미안하다’라는 말을 하는 것은 잘못을 시인하는 것이므로 유의하여 사용하여야 한다.
- 여성에 대한 예의가 각별하다.
- 장미꽃은 애인에게만 선물한다.

이탈리아

- 사람을 외관으로 판단하는 경향이 있으므로 용모를 단정히 하도록 한다.
- 대학을 나온 사람은 모두 타이틀을 가지고 있는데, 이 타이틀을 붙여 불러주기를 원한다.

그리스

- 약간 고개를 젓히고 끄떡이는 것은 ‘NO’라는 뜻이다.
- OK표시를 남앞에서 하는 것은 실례이다.

아이슬랜드

- 팁을 주면 무시당했다고 생각한다.
- 성을 부르면 실례로 생각하므로 반드시 이름을 불러야 한다.

뿌리는 달라도 같은 것이죠

활동목표

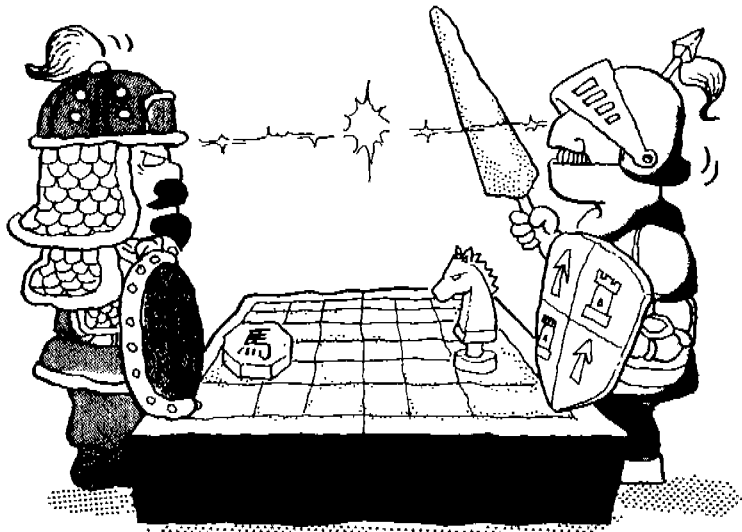
문화유형 중에서 대륙별로나 국가별로 달리 출발한 것이 현재에 와서 비슷한 모양으로 형성되어 있거나 각 문화의 특징에 맞으면서도 유사한 것이 있다. 이러한 문화 유형을 찾아 내어 두 문화 내용의 동일한 점과 차이점 등을 알게 함으로서 결국 ‘문화는 삶의 형식으로서 하나라는 것’을 알게 하는 활동이다.

활동과정

준비물: 문화별로 비슷한 내용으로 전승된 문화의 내용을 정리한 것, 사진 등의 자료

활동내용

▶ 5명을 한 모둠으로 구성한다.



- ▶ 각 모둠에게 비슷한 내용인 문화 형태를 자료 및 사진 자료와 함께 나누어준다.
- ▶ 각 모둠은 받은 자료를 활용하여 두 문화 형태의 내용을 설명할 수 있는 비교판을 만든다. 먼저 각 문화 형태의 내용과 용도를 적고, 기원은 무엇이며 두 문화가 어떻게 변형되어 왔는지 등의 내용을 상상하여 적는다.
- ▶ 모둠별로 정리한 내용을 나와서 설명한다.
- ▶ 모둠별로 정리한 것 중 우리나라에도 비슷한 문화형태가 있는지 살펴보고 첨가하여 설명하게 한다.
- ▶ 지도자가 각 문화형태에 대하여 정확하게 설명을 한 후 활동을 정리한다.

활동과정

□ 장기·바둑·체스

장기 : 약 4,000년 전 인도에서 불교도들이 살생과 전쟁을 금하는 계율 때문에 인간본연의 파괴본능을 달래기 위해 시작되었다는 설이 있으나 오늘날 우리가 말하는 장기의 발상지는 중국으로 보는 것이 타당할 것 같다. 장기 조각(말) 자체가 초, 한으로 되어 있고 초패왕 항우와 한왕 유방의 각축전을 모방하고 있다. 중국 송대에 고려로 전래되었다.

장기판 위에 양편이 크고 작은 장기 짝(장 1개, 차 2개, 포 2개, 마 2개, 상 2개, 사 2개, 병 또는 졸 5개)을 미리 배치한다. 각 장기는 일정하게 움직일 수 있는 방향과 활동무대에 제한이 있다. 상수가 한을 쥐고 하수는 초를 쥐며 하수의 선수로 시작하여 서로 한수씩 교대로 둔다. 두다가 장이 갈곳 없이 꼼짝 못하게 되면 지게되며 똑 같은 수를 무제한으로 되풀이하게 되는 경우는 만년수라 하여 무승부가 된다. 장과 장사이에 아무런 장애물도 없이 서로 마주보게 되었을 때는 먼저 그와 같은 수를 건편에 의한 빅장군이라 하여 역시 비기게 된다.

단위는 초단에서 9단까지 아홉 단위가 있고, 급수는 1급에서 16급

까지 있으며, 그 이하는 일괄해서 초심자라 부른다. 대국하는 양편이 동수일 때는 맞두고, 단위나 급수가 다를 때는 일정한 규칙에 따라 접고두며 접는 편이 선수이다. 대국시의 예의로는 ① 자세와 언행을 단정하게 한다. ② 포진의 위치는 선수하는 편에서 정한다. ③ 한번 행마한 것은 불퇴이다. ④ 상대방 기물에 손을 댄 이상 그 기물은 취하는 것이 원칙이다. 만약 그것이 불리하다고 생각된 경우에는 한수를 쉴 수가 있다. ⑤ 자기의 기물이나 판세가 우세하다고 상대방에게 불쾌감을 주는 언사를 해서는 안된다. ⑥ 대국시 상대방의 응수를 독촉해서는 안된다. ⑦ 장기판에 손을 올려 자기의 행마나 상대방의 행마를 가늠하는 손짓을 해서는 안된다. ⑧ 대국시에는 관전자와의 대화를 금한다. ⑨ 대국시에는 원칙적으로 흡연, 음주를 금하나 상대방의 허락을 얻어 용변 또는 담배를 할 수 있다.

바둑 : 여러 문헌에 의하면 바둑은 중국의 상고시대부터 존재한 것으로 나타난다. 바둑은 바둑판과 바둑돌, 바둑통 등 세가지 기구가 있으면 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임이다. 바둑판은 가로 세로 19줄의 선이 그어져 있어 그 교차점인 361개의 점을 집이라고 해서 바둑돌을 놓는 자리이며, 그 집을 많이 차지하는 쪽이 이기는 게임이다. 흑돌과 백돌을 바둑판 위의 점인 집에 교대로 놓으면서 집을 많이 차지하는 게임으로 궁극적으로 집을 많이 차지하는 쪽이 이기는 것이다. 실력이 강한 사람이 상수라고 하여 흰돌을 가지고 약한 사람은 하수라고 하여 흑돌을 가진다. 바둑을 위해 자리에 앉을 때는 상좌라는 것이 있는데 나이가 많은 사람이나 선배를 상좌에 앉게 하는 것이 예의이며, 서로 동등한 위치에 있는 사람끼리라면 상수가 상좌에 앉는다.

체스 : 두 사람이 펼치는 반상경기의 하나로 서양 장기라고도 한다. 고대 인도에서 발상한 차투랑가가 유럽에 전해져 차차 변형되어 15세기 경에 현재의 규칙이 정해졌다. 체스의 어원은 페르시아어의 샤(왕이라는 뜻)이다. 독일어로 샤하, 프랑스어로는 에쎬, 러시아어로는 샤프미투라고 한다.

판은 정사각형이고 크기에는 제한이 없다. 흑백과 백색의 농담으로

구별되는 체크 무늬로서 8×8의 64칸이다. 말은 나무나 상아, 돌 등으로 만든 입체의 인형모양이고 흑백 각각 16개로 전체 32개이다. 말의 종류는 킹(왕, 1), 퀸(후, 1), 룩(성, 2), 비숍(승, 2), 나이트(기, 2), 폰(졸, 8) 6종류이고 각 말은 자신의 행마 방법이 정해져 있다.

판은 오른쪽 자기 앞에 흰칸이 오도록 놓고 말을 자기 쪽 첫째 칸과 둘째 칸에 배치하고 백이 선수로 한수씩 교대로 말을 움직여 먼저 상대방의 킹을 잡는 사람이 승자이다.

□ 몽고 씨름·일본 스모·우리나라 씨름

몽고 씨름 : 13세기 징키즈칸 시대에 널리 보급되었는데, 크게는 국가적 행사(주로 제전)부터 작은 부락의 축제에 이르기 까지 빠짐없이 이 씨름대회가 등장한다. 각 부락을 대표하는 선수가 부락 대항의 단체전과 개인전을 벌이는데, 복장은 반장화에 반바지를 입고, 그 위에 늦쇠장식이 붙은 반소매의 조끼를 걸치고 등에는 십자로 된 띠를 걸친다. 경기방법은 양팔을 앞으로 들고 기회를 보다가 상대방의 옷깃을 잡고 달리를 걸어 비틀기도하고 던지기도 하는데, 상대를 넘어뜨려 무릎부터 상체가 땅에 닿으면 승부가 결정난다. 심판은 1명 뿐이고 경기진행의 전권이 이 심판에게 있다. 씨름의 형식으로는 극히 간단하고 소박하여 기술적으로는 평가할 만한 것을 볼 수가 없다. 따라서 자연히 강대한 신체와 힘이 필요하고 체력 그 자체가 승패를 결정 짓는 가장 큰 요소가 된다. 끝 없이 넓은 초원에서 힘으로 겨루는 이 씨름은 바로 그 자연의 배경과 강대한 힘, 그리고 특이한 복장이 특징이라 할 수 있다.

일본 스모 : 일본의 국기인 씨름으로 두사람이 서로 맞잡고 넘어뜨리거나 소정한 돌레 밖으로 밀어내거나 하며 힘과 기술로 겨루는 씨름이며 개인경기이다. 스모를 하는 사람을 리키시라고하며 스모를 겨루는 소정의 장소를 도효라고 한다.

리키시는 경기 순번의 두차례 전에 도효 밑에 와서 대기하다가 호출 담당의 호명에 의해 동서양쪽에서 도효에 오른다. 두 리키시는 자기 쪽 코너에서 시코라는 독특한 동작으로 좌우 다리를 교호로

옆으로 올렸다가 힘껏 내리 던진다. 이어 정한수로 입을 가시고, 화장지로 몸을 닦은 다음 부정을 없애는 뜻으로 소금을 도호 위에 뿌린다. 도호에 올라와서 이 절차까지는 겨루기 전까지의 스모의식의 하나이다. 그리고는 중앙에서 상대방과 마주하여 다시 시코를 밟은 다음 준비 자세에 들어간다. 이때 주심을 교지라고 하며, 교지는 두 리키시의 호흡이 맞았다고 보았을 때, 겨루기의 명령을 내린다. 승부의 판정은 도호 안에서 리키시의 발바닥 이외의 몸의 일부가 먼저 밖에 닿는 쪽이 패자가 되며, 도호 밖으로 밀려나가도 패자가 된다. 승부가 끝나면 서로 목례를 하고 물러서는데, 승자에게는 이겼다는 표시로 교지가 승자의 고유 호칭을 불러 준다.

우리나라 씨름: 살바나 띠를 넓적 다리에 걸친 두 사람이 서로 부둥켜 잡고 힘과 재주를 부려, 상대방을 먼저 넘어뜨리는 것으로 승부를 내는 우리나라 고유의 운동이다. 원래 원시사회에 있어서는 맹수나 타 종족과의 싸움에서 이겨야 살 수 있었으므로 생활수단으로서 투기 또는 자기를 보호하는 무술로서 시작했던 것이 무예로 발전하였다. 단오나 백중 등의 절기에 마을의 남자들이 모여 수많은 관중 앞에서 힘을 겨루어 천하장사를 뽑기도 하였다. 장사들은 맞붙은 상대를 이기기 위하여 서로 부둥켜 잡고는 당기고, 들고, 밀고, 허리를 돌리고, 다리를 걸고, 감고 또 되치기를 하며 자기의 기술을 총동원하여 최대의 힘을 다하는 것이다. 이렇게 하여 마지막으로 이긴 자에게는 부상으로 황소 한마리를 주는 풍습이 있다.

□ 풍차·물레방아

풍차: 바람의 힘을 이용하여 동력을 얻는 기계로 보통은 탑위에 여러 장의 날개를 장치한 바퀴가 있으며 바람이 부는 방향에서 직각으로 회전하게 되어 있다. 예로부터 터키에서 제작되어 낮은 곳에 있는 물을 펴 올리는데 사용되었다. 11세기 경부터 유럽에 전해져서, 국토가 해면보다 낮기 때문에 배수가 필요한 네덜란드에서 발달하였다. 수차의 발달에 이어 19세기에 증기기관이 제작되면서 풍차는 점점 쓰이지 않게 되었다. 오늘날에는 원동기로서는 거의 쓰이지 않고 간혹 벽지나 등대 등의 풍력발전, 양수에 사용되고 있

으나 이것마저 점점 줄어들고 있다. 풍차의 모양은 다양하지만 네덜란드에서 발달한 날개가 4개 있는 것, 미국 등에서 사용되고 있는 날개가 많은 것, 최근 발전용으로 사용되고 있는 프로펠러 형이 있다.

물레방아: 냇가에 물길을 만들어 물이 떨어지는 힘을 이용하여 곡식을 찼도록 만든 방아로 수차라고도 한다. 물레방아는 큰 나무바퀴와 굴대에 공이를 장치하여 쏟아지는 물이 나무바퀴를 돌리면 굴대에 꿰어진 넓적한 나무가 방아채의 한 끝을 눌러 번쩍 들어올렸다가 떨어뜨리면 그 끝이 공이가 속의 곡식을 찼도록 되어 있다. 방아채와 공이의 동작이 자동으로 되기 때문에 사람이 없어도 찼을 수 있으며, 공이가 양쪽으로 두 개가 물려 있어 엇갈려 찼어지는 것과 한 개만 있는 것 등이 있다.

□ 빈대떡·피자

빈대떡: 녹두로 만든 전의 일종으로 만드는 방법은 고장마다 조금씩 다르다. 일반적으로 녹두를 미지근한 물에 담가 3시간 가량 불리고 손으로 비벼 껍질을 벗긴다. 이 때 주의할 점은 껍질을 채에 얹어서 물로 바치고 반드시 그 물로 녹두를 비벼야 차지고 맛있게 된다. 새물을 자주 갈아 넣으면 빈대떡이 푸석거리어서 맛이 없게 된다. 껍질을 벗긴 다음에 물을 조금 붓고 뭇들이나 믹서에 간다. 파는 어슷어슷 채로 썰고 돼지고기와 쇠고기는 납작납작하게 썰어서 양념을 한다. 배추김치는 속을 털어내고 잘게 썰어 참기름으로 무친다. 녹두 간 것에 양념한 쇠고기, 돼지고기, 배추 김치를 섞고 소금으로 삼삼하게 간을 맞춘 다음 번철에 한 국자씩 떠 놓고 둥글게 펴서 실고추와 파를 얹어 노릇노릇하게 지진다. 파 이외에 숙주나물과 고사리를 넣기도 한다.

피자: 이탈리아에서 만드는 파이의 일종이다. 이탈리아 사람들이 이스트로 부풀린 밀가루 반죽을 넓고 둥글게 밀면을 깔고 그 위에 토마토소스, 올리브, 앤초비, 버섯, 베이컨, 소시지, 새우 등 여러 가지 재료를 혼합해서 넣고 맨위에 모자렐라 치즈 다진 것을 뿌리고 약 200도의 오븐에서 20~30분간 위에 뿌린 치즈가 약간 탄 듯

할 때 까지 곱는다.

자료 : 동아세계대백과사전. 1993.

이건 놀이가 아니예요

활동목표

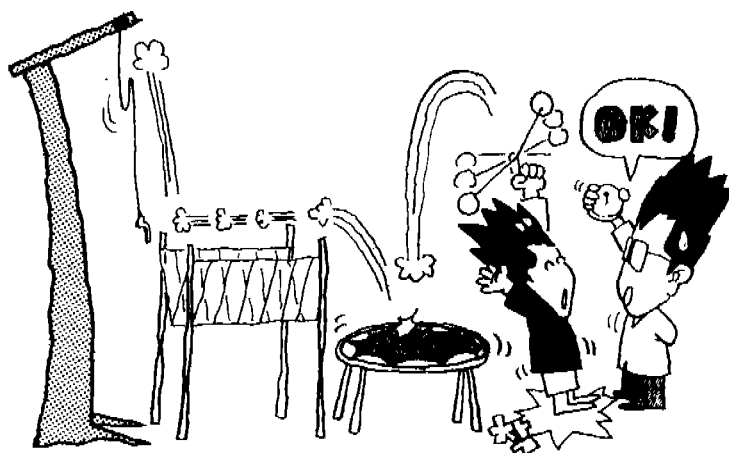
외국의 다양한 풍물 중, 특히 원시 제례의식과 관련된 풍물 중에서 현대의 놀이형태와 유사하거나 놀이형태로 고정된 것들이 있다. 이러한 것들은 외국인에게 놀이로서의 호감을 줄 뿐만 아니라 놀이에 직접 참여하여 그 풍물들이 본질적으로 갖는 의미를 이해하여 그 문화를 잘 알게 하는 이중 효과를 준다. 여기서는 이러한 풍물을 직접 참여를 통해 익히도록 한다.

활동과정

준 비 물: 번지점프, 덩블링, 험곡전너기, 요요게임을 설치한 오리엔티어링 장소 및 코스, 오리엔티어링 지도, 게임별로 장소에서 질문할 수 있는 질문지

활동내용

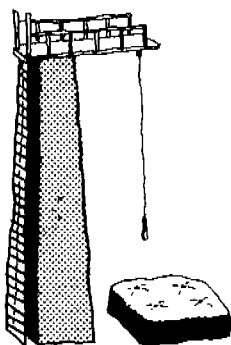
- ▶ 10명을 한 모둠으로 구성한다.
- ▶ 모둠별로 오리엔티어링 코스를 다르게 표시한 지도를 주고 각 지도에 따라서 이동하게 한다.
- ▶ 한 지점에 도착하여 게임을 먼저하고 그 게임에 관계된 질문을 한다. 게임을 실시할 때 모든 사람이 다 참가하는 것을 원칙으로 하여 개인당 10점을 주고, 시행하지 못하는 참가자가 있으면 5점을 감점한다. 게임시간은 그 지점에 도착한 시간부터 떠날 때까지를 계산하여 적는다. 그리고 게임에 관계된 질문에 답을 맞추면 20점을 준다.
- ▶ 모든 모둠이 활동을 끝내고 돌아오면 시간이 가장 적게 걸린 모둠부터 순서대로 점수를 책정하여 준다.
- ▶ 모든 활동의 점수를 계산하여 가장 높은 점수를 얻는 모둠에게 상을 준다.



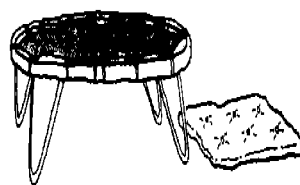
활동자료

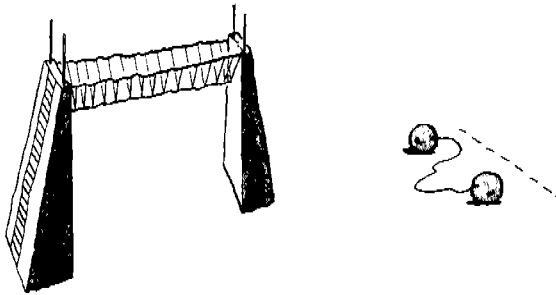
□ 각 게임 설치 방법

번지 점프대



덤블링 점프대





□ 각 게임 관련 자료

번지점프 : 남태평양의 팬테코스트 섬의 부족들이 행했던 성년식에 서 유래한 것이다. 성인의 대우를 받을 만한 체력과 담력을 시험하기 위해 발목에 포도덩굴, 나무줄기, 칩뿌리 등을 감고 30미터 정도의 높이의 대나무로 된 탑에서 뛰어내려 지상에서 1미터 정도의 높이에서 멈춰야하는데 그야말로 생사를 건 도전이었다. 그러던 것이 오늘날 현대인들의 스트레스 해소와 짜릿한 스릴감을 충족시켜 주는 레포츠로 발전하였다. 번지점프는 기존의 높은 탑이나 다리 위, 계곡에 탑이나 다리를 설치하여 아래에 걸림돌이 없는 장소에서 실시한다. 발목이나 몸에 탄력있는 CORD(고무밴드)를 묶고 그 아래로 뛰어 내린다. 안전을 위하여 땅바닥에 에어매트를 깔기도 한다.

덤블링 : 천 등의 물질이 주는 탄력을 이용하여 높이 올라가서 인간의 시야의 한계를 극복하는 것으로 북극지방의 에스키모인들이 고래사냥을 나갔을 때 멀리 있는 고래의 위치를 파악하는 한 방법으로 사용하였다.

협곡 건너기 : 페루의 안데스 산맥에 번성했던 잉카문명의 주역이었던 사람들은 협곡을 연결하기 위해 두 지역에서 숙련된 마스터와 보조자가 협곡간의 다리를 만들면서 연결해 왔다. V자 형으로 된 협곡 다리를 건너는 일은 아주 위험한 일이므로 이런 다리를 만드

는 기술을 상당히 조심스러운 것이며 숙련된 기술자에 의한 것이어야 했다. 그래서 협곡간의 다리를 건설하는 날은 양 지역의 축제일이며 현대의 다양한 건물 구조 양식에도 불구하고 이들은 아직도 갈대 등을 이용한 협곡간의 다리를 매년 만들고 있다.

요요게임 : 16세기 경에 필리핀에서 사냥꾼들이 커다란 목재판과 단단한 실로 만든 무기를 던져 실이 동물의 다리에 걸치게 되면서 동물은 땅에 넘어지는 무기인 요요를 만들었다. 이러한 요요는 오스트리아인이 사용하는 부메랑과 비슷한 사냥용 무기로 멀리 있는 동물의 힘을 꺾는데 사용되었다. 1920년대 도널드 던컨이라는 미국사람이 이 무기의 크기를 축소하여 아이들 장난감으로 만들었다. 요요와 비슷한 최초의 장난감은 기원전 1000년 경에 중국에서 사용되었다. 중국에서는 상아로 만든 두 개의 원반을 말뚝으로 연결하고 여기에 명주실을 감아 놓은 요요를 사용하였다. 중국의 요요는 유럽으로 전파되어 보석이나 기하학적 무늬가 새겨진 요요가 만들어졌으며, 돌아갈 때 이들 무늬는 아지랑이 처럼 매혹적으로 아론거린다.

□ 오리엔티어링 점수기록지 예시

1. 코스 기록 및 점수표									
코 스		모듬원1	모듬원2	모듬원3	모듬원4	모듬원5	모듬원6	모듬원7	모듬원8
번 지 점 프	통과								
	점수								
덤블링	기록								
	점수								
협 곡 건너기	기록								
	점수								
요요 게임	기록								
	점수								
2. 문제확인표									
1) 번지 점프 관련 문제 : 2) 덤블링 관련 문제 : 3) 협곡건너기 관련문제 : 4) 요요게임 관련 문제 :									
3. 총점수									
1) 코스별 총점 : 2) 문제확인 점수 : 3) 전체 소요시간 기록 및 점수 :									

자료 : 세계문화 벗겨보기. 1996.

동아세계대백과사전. 1993.

최신 레포츠백과. 1995.

이건 이런 표이죠

활동목표

종교적 이유나 미신 또는 문화별 특색에 따라 특별히 장려되거나 독특한 양식의 표현을 하는 경우가 있다. 우리나라의 장승과 같이 마을 구별하면서 수호신 역할을 하는 것이 그 한 예이다. 여기서는 이러한 상징물이나 상징적인 행위나 예식이 갖는 의미를 문화적인 내용과 결부시켜 알아보고 이를 표현해 보도록 한다.

활동과정

준 비 물 : 외국의 상징적인 물건이나 상징적인 행위, 의례 등에 대한 내용을 정리한 쪽지(모둠수 만큼), 4절지, 색연필, 파스텔 등

활동내용

▶ 5명을 한 모둠으로 한다.



- ▶ 전체 모둠에게 ‘우리문화의 상징’과 관련된 문제를 내고 먼저 맞춘 모둠이 쪽지 중에서 하나를 선택해서 가져간다.
- ▶ 필요한 준비물을 나누어 준다.
- ▶ 각 모둠에서 가져간 쪽지의 내용을 잘 표현할 장면을 생각하게 한다.
- ▶ 정확히 그 쪽지 내용에 맞는 장면을 생각했으면 그것을 그림으로 그리도록 한다.
- ▶ 모든 모둠이 그림그리기가 끝나면 그림을 모두 활동 장소 옆의 벽에 걸고 그 밑에 내용을 정리하여 적어둔다.
- ▶ 모둠별로 움직이면서 정리한 그림들을 하나하나 보면서 활동을 정리한다.

활동자료

□ 국가별 상징이나 의미있는 사건

오스트리아: 스물 한 번째 생일에는 성대한 생일 축하파티가 열리며 생일을 맞은 사람은 가족과 친구들로부터 커다란 목제 열쇠를 선물받는다. 이 열쇠는 완전한 성인의 문에 도달했음을 환영하고 축하한다는 의미가 담겨져 있다

방글라데시: 결혼식 3, 4일 전에 신랑측 여자들이 신부의 집을 방문해서 날진훅의 일종인 타르마릭을 으깬 것으로 신부를 묵욕시키는 ‘가예 할루드’라 불리는 의식을 행한다. 이 의식은 행복한 결혼 생활의 시작과 백년해로를 기원하기 위한 것으로 다음날 신부측 여자들이 마찬가지로 신랑에게도 행한다.

인도: 아들 선호 사상으로 인해 임신 3개월이 되어 태동을 느끼게 되면 ‘폼사바나’가 행해진다. 이날 아내는 금식을 하며 단지 남편이 주는 두 개의 콩과 한 움큼의 우유, 한 알의 보리를 받아 먹고는 사내아이를 낳게 해 달라는 기도를 세 번 드린다. 아이가 태어나면 탯줄을 자르기 전에 아버지가 꿀과 정제된 버터를 섞은 음식을 황금 술갈로 아이의 입술에 댄다. 아이는 생후 10일 동안 불결하다고 여기기 때문에 이름 짓기에 앞서 아이에게 간단한 정화의식을 행한

다. 산모도 이 기간 동안 갠지즈 강물로 목욕을 하고 집 전체에 갠지즈 강물을 뿌린다. 아이의 이름은 점성술로 별자리를 알아본 뒤 사내아이일 경우에는 신의 이름을, 여자아이는 여신의 이름을 지어 준다.

일본: 아이를 낳는 것을 불결한 것으로 여겨왔기 때문에 출산 후 남아의 경우에는 30일째, 여자의 경우에는 31일째에 해산을 부정한다는 의미에서 신사를 다녀오는 ‘미야마이리’ 관습이 있다. 이날은 외가에서 보내온 옷을 아이에게 입히고 할머니가 아이를 안고 신사참배를 하는데, 할머니 옆을 따르는 사람은 가문의 문장이 박힌 옷인 ‘몬포쿠’를 입는 것이 관례이다.

말레이시아: 말레이 인들은 대부분 회교도이기 때문에 결혼의식은 회교관습에 따른다. 말레이 청년이 25세에서 28세 정도의 나이에 이르면 부모들은 ‘결혼할 시간이 없니?’라고 던지시 말을 건네면서 결혼의사를 타진한다. 그러고 나서 사귀고 있는 신부감이 있는지 물어 본다.

파키스탄: 아이가 태어나서 처음에 하는 행사는 한시간 정도 지나서 이루어진다. 가족들 중 최고 연장자나 아이의 아버지가 아이의 귀에 대고 ‘아잔’이라고 속삭이는데, 이것은 전통적인 회교식 호칭으로 ‘아이가 회교도로 잘 자라기’를 기원하는 말이다.

오스트리아: 매년 1월 6일에 ‘페르히텐타크’라고 불리는 축제가 열린다. 모든 귀신과 해악한 것을 쫓아버리고 새로운 짝을 피우며 선을 일깨우기 위한 일종의 숭배춤에서 비롯된 이 축제는 많은 사람들이 거리를 몰려다니는가 하면 아이들이 뛰노는 것만으로도 흥겨운 날이다. 또한 이날은 세명의 현자를 기념하는 날이기도 하다. 세명의 아이들이 동양적인 복장을 하고 종이로 만든 왕관을 쓰고 이 집 저집 노래를 부르고 다니면서 각집의 문 입구에 현자들의 머리글자인 19C+M+B89(19Casper+Meehior+Balthasar 89)를 쓴다. 각 가정에서는 아이들을 반갑게 맞이하며 맛있는 쿠키나 돈을 조금 쥐어 보낸다.

독일: 독일의 결혼식은 세단계로 나뉘어 3일동안 진행되는 데 첫째 단계는 결혼식 전날에 열리는 ‘포터아벤트’라는 파티이다. 이날 파

티에 참석하는 사람들은 특별히 자신의 집에서 오래된 접시를 몇 개 가져와 신혼부부의 집 앞에 던져 깨뜨린다. 이렇게 하는 것은 신혼부부에게 행운을 가져온다고 믿는 풍습 때문이다.

스페인 : 생일을 맞은 사람은 먼저 가족이나 친척, 친구들로부터 ‘귀 잡아 당기기’로 축하를 받는다. 생일을 축하한다고 말하는 사람이 동시에 생일을 맞은 사람의 나이 수 만큼 귀를 잡아 당기는 것이다.

나이지리아 : 서부의 요루바족은 청년이 신부감을 점찍어 두었다가 청년이 자신의 부모에게 이야기를 하고, 청년의 부모는 처녀의 부모에게 중매장이를 보내어 ‘당신들의 정원에서 꺾었으면 싶은 아름다운 꽃을 보았다’고 말을 전한다. 이말을 전해 들은 처녀쪽 부모들이 이 청혼을 반대하지 않으면 결혼식 준비를 하게 된다.

□ 우리 나라 상징이나 풍물 자료

수의 상징 : 3이라는 숫자는 세계 어느 나라에서나 길수로 삼고 있지만 동양권, 특히 우리나라에서는 뚜렷한 수 관념을 형성하여 사상계에서부터 민간신앙에 이르기까지 수 중의 수, 최상의 수로 여겨오고 있다. 단군신화에 보면 삼위태백을 내려보고 인간을 이롭게 하기 위해 천부인 세 개와 무리 3천을 주어 태백산 꼭대기의 신단수 아래에서 신시를 펴게 하였다. 이렇게 여러번 언급되는 3이라는 수는 우리 민족에게 최상의 길수로 여겨진다. 그 이유는 무엇일까? 1은 양의 순수한 상태이며, 2는 음의 순수한 상태로 이둘이 합한 3은 음양의 조화를 표시하는 숫자로서 ‘완성’을 의미한다.

색의 상징 : 우리민족을 백의민족이라 한다. 우리 민족이 흰색을 선호하는 이유를 다섯가지로 이야기 한다. 첫째는 고대인의 특성 중 태양숭배와 경천사상에 따라 붉사상을 형성하였는데 이에 기초했다는 것이다. 붉은 백이라는 흰색을 신성하게 다루는 것을 말한다. 흰빛은 모든 빛깔 가운데 가장 밝은 색으로 흰빛을 백이라 함은 밝음을 뜻한다. 두 번째는 가장 이상적인 인간상으로 청렴결백한 선비상을 꼽고 있는데, 권력이나 물질에 대한 집착없이 맑고 곧은 선비의 상은 무색적이고 자연 그대로의 모습을 보여주는 흰색이라는 것

이다. 셋째는 상복에서 습성되었다는 것으로, 상복은 사자에 대한 도리로서 무색을 취한 것과 밝은색인 흰색을 통해 사자의 저승길을 밝히기 위함이라는 의미가 들어 있다. 넷째는 동서고금을 막론하고 화려한 유채색 옷은 권력층의 소유물이기 때문에 일반 백성은 구별되는 의미에서 흰옷을 입을 수 밖에 없었다고도 하며, 다섯째는 물감이 희귀하고 염료가 발달하지 못하였기 때문에 흰 옷을 입었다는 것이다.

꽃의 상징 : 나라 꽃을 무궁화라고 한다. 매난국죽은 사군자의 기품과 절개를 지켜왔고, 모란, 이화의 영화로움과 절개를 즐겨 애송했으며, 진달래, 봉숭아 등에는 우리네 정서가 담겨 있다. 그런데 왜 무궁화인가? 무궁화는 날마다 피고 반드시 그날로 지고 만다. 그러나 매일 새로운 꽃이 연속적으로 피어 초여름에서 가을까지 백여일 동안 끊임없이 꽃을 피운다. 또 이른 새벽 태양과 함께 피어나 태양과 함께 지는 무궁화, 그날의 태양은 졌지만 다음날 아침이면 다시 동녘 하늘에 떠오르는 태양처럼 매일 새롭게 꽃을 피우는 무궁화는 태양과 일맥상통하는 태양의 운명을 닮은 꽃이라 하겠다. 또한 무궁화는 질 때 뒤가 어지럽지 않고 조촐한 끝맺음을 한다. 이런 무궁화는 일제시대 때 민족의 상징으로 일제의 억압의 상징으로 우리 민족과 동일한 고난을 받다왔기에 민족의 꽃, 나라의 꽃으로 무궁화를 선정하기에 주저하지 않는다.

새의 상징 : 아침에 까치가 울면 반가운 손님이 오고 까마귀가 울면 사람이 죽거나 불길한 징조라는 속언이 전해지고 있다. 까치는 소박하고 간결한 흑백의 배색과 경쾌하고 명료한 소리가 단아하고 담백한 것을 좋아하는 민족의 기질과 잘 부합되기 때문에 마을을 수호하고 민간의 길흉화복을 주관하는 서낭신의 사자로서, 신탁을 받는 영물로 인식되기도 하였다. 반면 학은 고고한 자태와 새 중에서 장수한다 하여 귀한 존재로 대접받았다. 또한 기러기는 멀리 떨어져 있는 사람과 고향에 대한 그리움에 사무치기도 하고 지나간 이별을 생각하기도 하고 때로는 세월의 흐름과 인생의 무상에 젖게 하기도 한다.

동물의 상징

- 호랑이 : 신단수 아래에서 곰과 함께 사람이 되고자 굴로 들어갔던 호랑이에서부터 맹수로서의 포악함, 산신으로서의 신령함과 위엄, 십이지신과 사신의 수호신 및 벽사의 주재자로서의 믿음직한 모습, 각종 민화와 전설, 생활용품에서 만나는 때로는 의롭고 때로는 친근하며 어리숙한 모습으로 호랑이는 우리와 가장 친근한 동물이다.
- 소 : 농경사회였던 우리나라의 특성상 소는 다른 어떤 동물보다 친근한 현실적인 이용도를 주고 있다. 그러나 소는 넉넉하고 굳자다운 성품으로 인해 특별한 상징성과 신성한 위치를 확보하고 있다. 선비들은 소를 통해 그들이 추구하는 이상적인 삶을 음미하고자 하였으며 불교에서도 소의 천성을 신성하고 귀하게 여겼다.
- 용 : 왕권과 권위를 나타내는 상징으로 천변만화하는 조화로 물을 주관하는 수신으로서 나라를 지키고 불법을 지키는 호국호법의 존재로서, 사뭇을 물리치고 길상을 불러오는 벽사기복의 강력한 주재로서, 그리고 우리나라가 위치한 동방을 지켜주는 방위신으로서 용은 우리 민족과 역사를 같이 한다.

자료 : 한국인의 상징세계. 1992.

세계의 풍물. 1991.

II. 응용과정

내가 표현하는 세계문화
색다른 문화체험
지구촌 캠프

내가 표현하는 세계 문화

□ 활동개요

청소년 생활권 시설에서 6강좌를 통하여 외국문화에 대한 다양한 경험을 통해 문화를 보는 눈을 익히도록 하는 종합적인 활동이다. 청소년들이 외국문화의 특징을 바라보는 시각을 키움으로써 문화가 삶의 양식임을 이해하고 문화에 대한 상대성을 인식하도록 한다.

□ 활동일정

얼 마 나 : 6강좌

어 디 서 : 생활권 수련시설

누 구 와 : 50명 내외

□ 활동일정표

일 정	활동프로그램	개 요
1강좌	문화의 상대성	문화에 대한 기본적인 소개
2강좌	문화 맛보기	모둠별 활동을 통한 문화의 기초양식 이해
3강좌	문화 느끼기	생활양식으로서의 문화에 대한 이해
4강좌	문화 비교하기	체험을 통해 다양한 문화양식 만들기
5강좌	문화 표현하기	연극을 통해 외국문화를 상상하여 표현하기
6강좌	나에게 맞는 문화는?	주사위놀이를 통해 자신의 문화유형찾기

□ 활동내용

활동 1 문화의 상대성

문화는 삶의 양식이다. 삶은 그 환경에 적응하거나 환경을 변화시켜가는 과정이기에 문화는 환경과 밀접하게 관련이 있다. 그러므로 문화가 나타나는 양식은 각 삶의 환경에 따라 다르다. 기본적으로 ‘문화란 무엇인가?’에 대한 근본적인 질문에 대한 설명을 통해 외국의 다양한 환경과 그 환경에 적응하여 살아가는 사람들의 문화를 슬라이드나 영상 자료를 통해 강의하고 살펴가는 활동

▶ 활동방법

- 강의실에서 문화의 개념에 대해 설명한다.
- 슬라이드나 영상자료를 통해 외국의 다양한 문화양식을 소개한다.
- 모둠별로 우리나라의 문화양식을 생각해 보도록 한다.
- 문화의 상대성을 이해하는 것의 소중함에 대해 모둠별로 토론

하여 발표하게 한다.

활동 2 문화 맛보기

문화 양식은 다양하다. 그러나 이러한 다양한 양식 중에서 외국인
과 처음 만났을 때에 가장 먼저 만나게되는 문화양식은 인사이다.
여기서는 여러 나라의 인사 방법을 알아보고 익히게 하는 활동

▶ 활동방법

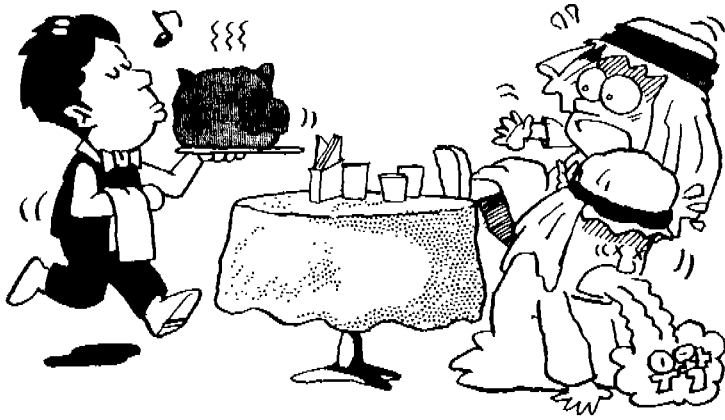
- 참가자들에게 여러 나라의 인사 방법을 설명하고 2명씩 짝을 이루어 실행하게 한다.
- 참가자를 3모둠으로 나누어 유럽, 아시아, 기타 지역으로 나눈다.
- 한 모둠이 다른 모둠을 지적하고 자기 모둠의 나라 이름을 부르면 지적당한 모둠은 그 나라의 인사를 하여 모둠 전체가 맞추면 10점을 주고 틀리면 이름을 지적한 모둠이 10점을 가져간다.
- 활동 후 전체가 모여 각 모둠별 활동을 통해 느낀 점을 이야기한다.

활동 3 문화 느끼기

생활양식인 문화를 이해하는 활동으로서, 외국 문화의 실례를 직접
체험해보고 그 문화양식을 만들어 낸 환경은 무엇일까를 생각해보도록 하는 활동이다. 직접 외국 문화를 제시해주기 보다는 문화양식만 주고 배경을 생각하게 한 후 그 문화는 어느 나라 또는 대륙
것인지 알아보게 하는 활동

▶ 활동방법

- 참가자들을 12~13명으로 하여 4모둠을 만든다.
- 모둠 내에서 4명을 한 조로 구성하여 설명하는 조와 정답을 생각하는 조로 나눈다.
- 처음 30분 정도는 외국의 문화를 만화로 표현한 것을 보여준



- 후 어느 나라 문화 양식인지를 모둠별로 설명하게 한다.
- 시간이 어느 정도 지난 후 각 모둠별로 설명하는 조와 생각하는 조로 구분하여 지도자가 설명하는 조에게 ‘여러 나라의 독특한 문화양식’중 하나를 그림으로 보여주면 설명하는 조는 다양한 기구나 준비물 등을 이용하여 말로 표현하지 않고 몸으로 설명하면 생각하는 조에서 어느나라 문화양식이고 왜 그렇게 생각하는지를 맞추게 한다.
 - 가장 많이 맞춘 모둠에게 외국에서 나온 특유의 장난감이나 특산물을 선물로 준다.

활동 4 문화 비교하기

종교적인 이유나 환경적인 이유로 어느 곳에서는 통용되지만 다른 곳에서는 금지되는 것이 세계 문화의 특징이다. 그러므로 청소년들이 직접 상황을 경험할 수 있는 기회를 갖도록 동일한 상황에서 문화적인 이유로 일어나는 차이를 연극대본을 만들어 봄으로써 다양한 외국 문화를 비교해 볼 수 있도록 하는 활동

▶ 활동방법

- 참가자들을 12~13명으로 하여 나누어 4모듬을 만든다.
- 모듬별로 표현해야 할 대륙이나 국가를 지정해 준다.
- 모듬별로 연극에 필요한 금기사항이나 장려사항이 담긴 상황을 구성하게 한다.
- 20분 정도 발표할 수 있는 연극 대본을 모듬별로 만든다.

활동 5 문화 표현하기

종교적인 이유나 환경적인 이유 등으로 어느 곳에서 통용되는 것이 다른 곳에서는 금지되는 것이 세계문화의 특징이다. 그러므로 청소년들이 직접 상황을 경험할 수 있도록 기회를 갖기 위해 동일한 상황에서 문화적인 이유로 일어나는 차이를 알아보기 위해 연극을 통해 표현하여 간접적으로 체험해봄으로써 외국 문화를 비교해 볼 수 있도록 하는 활동

▶ 활동방법

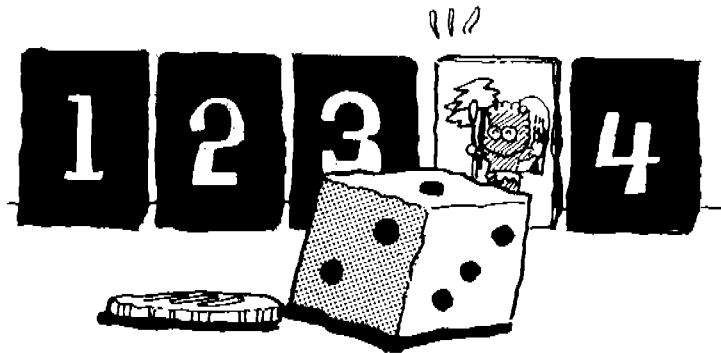
- 12~13명을 한 모듬으로 만든다.
- 각 모듬에게 대륙별 또는 종교별, 국가별 금기 사항과 관련된 연극상황을 나누어 준다.
- 모듬들은 그 상황을 연극대본으로 꾸미고 배역을 나누어 간단히 연습한다.
- 모듬별로 연극을 실시하면 다른 모듬은 그것이 무엇을 표현한 것인지 종이에 적게 하여 맞춘 모듬에게는 점수를 준다.
- 특별히 연극으로 표현하지 않은 것에 대해서는 지도자가 간단히 자료를 활용하여 설명한다.

활동 6 나에게 맞는 문화는?

다양한 문화양식 중 각 참가자에게 적합한 문화유형은 무엇인지 알아보고 그 문화유형에 속한 참가자끼리 지속적인 모임을 할 수 있도록 정리하는 활동

▶ 활동방법

- 참가자들을 12명으로 나누어 4모둠을 만든다.
- 참가자들은 각자 자기가 원하는 나라나 대륙의 문화를 그림으로 그리도록 한다.
- 모둠별로 각자가 그린 문화 그림의 뒷면에 지도자가 1번에서 12번까지 번호를 붙여 번호가 보이도록 얹어둔다.
- 모둠별로 그림 주변에 빙 둘러 앉아 순서를 정하고 동전 1 개와 주사위 2 개를 동시에 던져 나오는 번호의 그림을 뒤집는다(동전의 앞면은 +, 뒷면은 -로 정하고, 주사위 두개의 값에 대해 주사위를 던진 사람의 의사에 따라 더하거나 빼거나 한다).
- 선택한 번호를 뒤집어 그것이 자신이 그린 그림이면 50점을 주고, 만약 다른 사람의 그림인 경우 누구의 것인지와 그 이유를 맞추면 20점(누구의 것인지에 대해 10점, 그 이유는 10점)을 준다. 누구의 것인지는 맞추었는데 그 이유를 알지 못하면 다른 참가자들이 맞출 수 있으며, 맞추면 점수를 10점 준다.
- 점수를 가장 많이 얻는 사람에게 상을 준다.



색다른 문화체험

☐ 활동개요

청소년 자연권 수련시설에서 2박 3일간의 일정으로 외국문화를 체험해 봄으로써 문화의 다양성과 독특성을 인식하도록 하는 활동이다. 청소년들이 색다른 외국문화를 이해함으로써 생활의 방식과 환경에 따라 각국의 문화마다 독창성을 갖고 있다는 사실을 인식하도록 한다.

☐ 활동일정

얼 마 나 : 2박 3일간
어 디 서 : 자연권 수련시설
누 구 와 : 100명 내외

□ 활동일정표

시간/일차	1일차	2일차	3일차
06:00			
07:00		일어나세요	일어나세요
08:00		맛있는 아침	맛있는 아침
09:00		달력속의 유럽	
10:00			제3의 대륙
11:00			
12:00		맛있는 점심	아쉬운 점심
13:00	함께 모이는 마당	달력속의 종교	
14:00			하나되어 떠나는 마당
15:00	몽고씨름		
16:00			
17:00		알라알라	
18:00	맛있게 저녁을		
19:00	반갑습니다		
20:00	세계의 문화		
21:00		다양한 자존심	
22:00	달콤한 꿈나라로		
23:00		꿈나라로	

□ 활동내용

활동 1 함께 모이는 마당

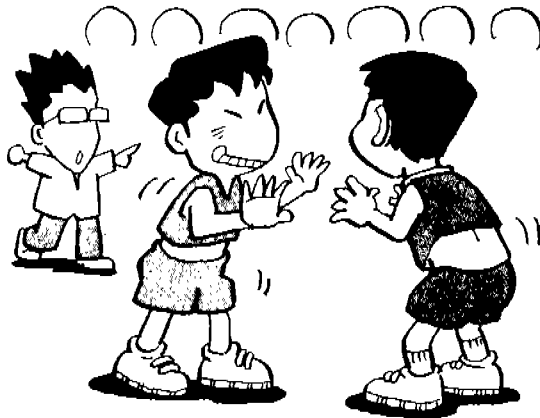
시작이 반이다라는 말과 같이 처음이 중요하다. 청소년들의 생활과 참가방식도 문화이다. 올바른 문화란 없다. 문화는 환경과 기질에 따라 다양하게 형성된다. 청소년들의 참가방식과 활동을 시작하는 태도와 자세 등에서 문화의 다양성을 이해하도록 하는 시작 과정

▶ 활동방법

- 정해진 시간에 모이도록 알린다.
- 각자의 복장과 모이는 시간 등이 다른 것과 같이 문화도 나라마다 다양함을 설명한다.
- 한 모듬을 10명씩 구성하여 모듬별로 대표가 될 ‘도움문화인’을 뽑는다.

활동 2 몽고씨름

생존은 가장 기초적인 문화양식이다. 경쟁이 필연적으로 따를 수 밖에 없는 생존양식은 집단과 사회가 형성됨에 따라 축제적인 놀이



형태로 변한다. 몽고씨름은 극히 간단하고 소박하다. 따라서 자연히 강한 신체와 힘이 필요하고 체력이 승패를 결정짓는 가장 큰 요소가 된다. 끝없이 넓은 초원에서 힘으로 겨루는 이 씨름은 아시아 대륙의 자연배경과 강대한 힘 그리고 몽고인들은 전통복장 등이 특징이다. 이 몽고씨름을 통해 문화의 소박성과 물리적 강인함에 대해 인식하고, 경쟁이 축제로 승화할 수 있는 동기를 이해하는 활동

▶ 활동방법

- 각 모둠별로 심판을 한 명 선정한다.
- 두 명씩 나와서 승부를 가린다.
- 각 모듬의 최종승자 1명씩 모두 10명이 모여 토너먼트방식으로 승부를 가려 우승자를 선정하고 우승한 모듬에게는 커다란 빵을 하나씩 준다.
- * 승부가 아닌 축제로 인식하도록 게임을 진행하며, 전통적인 몽고씨름을 변형하여 실시한다.
- * 모래나 부드러운 흙이 있는 땅에서 일정한 선을 그어놓고 2분 내에 승부를 가리며 승부가 나지 않을 경우는 체중이 가벼운 사람이 승자가 되는 것으로 한다.
- * 몽고씨름의 경기방법은 양팔을 앞으로 들고 기회를 보다가 상대의 옷웃을 잡고 다리를 걸어 넘어뜨려서 무릎부터 상체가 땅에 닿으면 승부가 결정난다. 복장은 상체의 위만 가린 짧은 상의와 반바지 그리고 자기 발의 치수보다 큰 신발을 신고 진행한다.

활동 3 반갑습니다

인사에는 그 나라의 독특한 문화와 행동양식이 담겨있다. 나라별 또는 대륙별로 독특한 인사방법을 게임을 통해 익히고 참가 청소년들의 우의를 다지는 활동

▶ 활동방법

- 각 나라별 인사법에 대해 설명한다.
- 다함께 노래를 부르다 10개의 모듬 중 진행자가 한 모듬을 지

정하여 나라 이름을 대면 그 모듬은 일어나서 지정된 나라의 인사방식으로 인사를 한다(진행자가 모듬에 특정한 사람을 지정하여 인사를 시킬 수도 있다).

- 가장 잘 한 모듬에게 일정한 점수를 부여하여 일정이 끝난 후 시상한다.

활동 4 세계의 문화

문화적 독특성이 두드러지는 나라의 생활방식을 담은 비디오 테잎을 시청하고 문화에 대한 자신들의 느낌을 나눔으로써 문화에 대한 청소년들의 의견과 이해방법을 알아보는 활동

▶ 활동방법

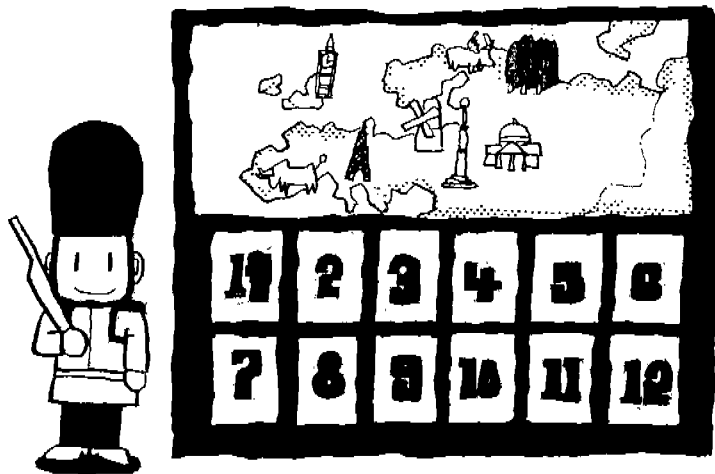
- 전체가 모여 세계의 문화와 관련된 비디오를 시청한다.
- 비디오를 시청한 후, 각 모듬별로 모여 문화에 대한 이해와 느낀점 등을 나눈다.
- 전체가 다시 모여 간단히 세계 문화를 비교하고 이해하는 방법에 대한 강의를 듣는다.

활동 5 달력속의 유럽(유럽지도만들기)

유럽은 세계문화의 큰 영향력을 미치는 대륙이다. 글을 통해서 또는 직접체험으로 모듬별로 알고 있는 유럽문화의 특색을 생활관습 또는 의식주 등을 지도로 만들어 제시함으로써 문화의 독특성에 대한 경험을 공유하는 활동

▶ 활동방법

- 모듬별로 모여 유럽에 관한 각자의 문화적 독특성에 대한 지식을 나눈다.
- 모듬별로 날짜와 관계된 유럽의 문화지도를 만든다.
- 모듬별로 전체가 모인 자리에서 문화지도에 나온 내용을 구성원들의 연기를 통해 표현한다.
- 가장 적절히 그리고 재미있게 연기한 모듬에게 시상을 한다.



활동 6 달력속의 종교(특이한 종교풍습)

달력속에 나타난 종교 기념일의 의미를 찾아봄으로써 종교문화의 역사와 전개를 이해하는 활동

▶ 활동방법

- 예수, 석가모니, 공자, 베드로, 아난다, 자유, 귀신, 저승사자, 도깨비 등이 적힌 종이를 만든다.
- 모둠구성원들은 각기 이름이 적힌 쪽지를 하나씩 뽑고 자기가 뽑은 쪽지의 내용은 남에게는 절대로 비밀로 한다.
- 귀신을 뽑은 사람은 저승사자나 도깨비를 뽑은 사람에게 명령을 내려 “예수, 석가모니, 공자, 베드로, 아난다, 자유” 중 한 사람을 잡으라고 한다. 저승사자나 도깨비를 뽑은 사람은 모두를 살피고 구성원들을 잘 관찰하여 지적한 사람을 맞힌다. 저승사자나 도깨비를 뽑은 사람이 귀신이 호명한 사람을 단번에 맞힐 경우에는 3점을 받고 그 다음에는 2점, 1점, 0점씩 하여 4번의 기회를 준다.
- 만약 사람들을 맞히면 지적당한 사람은 자신의 쪽지에 적힌 사람과 관련된 종교적 날짜 또는 풍습에 관해 심판이 동작이

나 상징으로 표현해서 그 내용이 무엇인지 맞히면 2점을 받고 자리에 앉는다.

- 만일 지적당한 사람이 심판이 표현한 내용을 맞히지 못하면 0점을 받는다. 귀신이 2점을 받는다.
- 몇차례 계속해서 점수를 정하여 우승자를 가려 시상하고 전체 모여 모듬이 한 단위가 되어 같은 방식으로 게임한다.

활동 7 알라알라

중동은 회교문화권이다. 이슬람사회는 풍부한 자원과 종교적 갈등으로 전세계에 커다란 반향을 일으키면서도 우리 문화에 잘 소개되지 못했다. 음식 및 식사에절을 통해 이슬람문화의 독특성을 이해함으로써 다른 지역의 생활문화에 대한 관심을 제고하는 활동

▶ 활동방법

- 각 모듬별로 우유·치즈·잼·빵·과일 등을 이용하여 모듬요리를 만든다.
- 만든 요리를 각 모듬별로 식탁에 놓고 손을 씻는다.
- 각 모듬의 대표가 “자비롭고 자애로운 알라의 이름으로”라고 말하면 각자 오른손만을 사용하여 식사를 한다.
- 가장 경건하고 깨끗하게 식사한 모듬을 선정하여 점수를 준다.
- 식사 후 간단한 차를 마시며 이슬람 문화에 대해 설명을 한다.

활동 8 다양한 자존심

아프리카는 무수한 종족들이 모여 살고 있다. 흔히 미개한 지역이라고 인식되고 있지만 그것은 문명사적인 시각이고 단순해 보이는 생활속에서 자고 먹고 서로 사랑하며 전통을 지켜가는 인간다운 삶에 충실하고 있다. 그 투박하지만 진솔한 자존심이 숨쉬고 있는 아프리카 부족들의 풍습과 습관을 통해 문화의 다양성을 익히는 활동

▶ 활동방법

- 각 모듈별로 피그미족, 반투족, 램바족, 벤다족, 통가족, 소토족, 옹구니족 등을 하나씩 선정하여 각 부족의 특성에 대해 알아보고, 그 중 부족을 잘 나타내는 요소를 선정하여 표현방법에 대해 논의한다.
- 전체가 모인 자리에서 모듈별로 각 부족의 문화와 생활특성에 대해 연기하고 평가를 받는다.
- 각 모듈별 대표가 활동을 진행하면서 아프리카 부족에 대해 느낀 점에 대해 발표한다.

활동 9 제3의 대륙

중남미는 문화와 자원의 보고이다. 그럼에도 정치경제사회적으로 세계사의 흐름에서 늘 또 하나의 잠재된 영역으로 여겨져 왔다. 그러나 이념을 넘어선 자존심은 공존과 반목을 거듭하는 선진국의 물결속에서 새로운 불길을 지피고 있다. 우리에게 새로운 시야를 열어주는 중남미의 문화를 통해 경제 후진국이 문화 후진국이 아니라는 것을 인식하게 하는 활동

▶ 활동방법

- 전체가 모여 중남미의 생활상을 담은 비디오를 감상한다.
- 각 모듈별로 평소 이해하고 있는 중남미 문화에 대한 지식을 도화지에 다양한 방법으로 함께 구성한다.
- 각 모듈별로 발표한 후, 중남미 음악을 감상하고 문학에 대한 강의를 듣는다.

□ 활동개요

청소년 자연권 수련시설에서 5박 6일간의 일정으로 지구촌 캠프를 만들어 각 대륙의 생활과 문화를 이해하고 체험함으로써 외국문화에 대한 시야를 넓히고 국제사회의 일원으로서의 자세를 가다듬는 활동이다. 청소년들이 외국문화 전체를 조망할 수 있는 지구촌 캠프를 만들어 문화를 상호비교하고 세계의 다양한 문화가 화합의 장에서 수용되어지는 모습을 통해 세계문화인의 태도를 기른다.

□ 활동일정

얼 마 나 : 5박 6일간
어 디 서 : 자연권 수련시설
누 구 와 : 120명 내외

□ 활동일정표

시간/일차	1일차	2일차	3일차	4일차	5일차	6일차
06:00						
07:00		아침	아침	아침	아침	아침
08:00		지구촌	지구촌	지구촌	세계 영화를	
09:00		의회	문화마당	올림픽	통해 본	문화
10:00					문화토론	평가
11:00		아시아시간	아프리카시간	중남미시간		
12:00					점심	점심
13:00	환영잔치	점심	점심	점심		집으로
14:00						
15:00	캠프촌	유럽시간	아메리카시간	오세아니아	대륙별	
16:00	만들기			시간	생활소개	
17:00						
18:00	저녁	저녁	저녁	저녁	저녁	
19:00	대륙별시간					
20:00		세계영화제	세계영화제	세계영화제	화합잔치	
21:00		I	II	III		
22:00	취침	취침	취침	취침	취침	
23:00						

□ 활동내용

활동 1 환영잔치

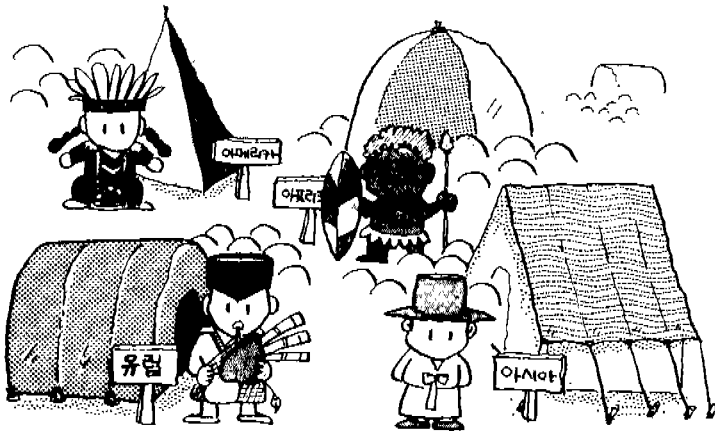
참가 청소년이 모두 모인 동시에 각 대륙별 특색있는 음악을 3분씩 6대륙에 18분간 음악을 틀고 자유롭게 춤을 춤으로서 시작을 알리고 우의를 도모하는 활동

▶ 활동방법

- 정해진 시간에 참가 인원을 확인한다.
- 모두 모인 자리에서 짐을 옆에 놓고 음악을 맞추어 춤을 춘다.
- 약 18분간 춤을 춘 후 모두 앉아 노래를 부르며 돌아가면서 서로 인사를 한다.

활동 2 캠프촌 만들기

모듬을 구성하고 각 모듬별로 지역을 할당하고 각 지역적 특성에 맞는 캠프촌을 구성하는 활동



▶ 활동방법

- 참가청소년을 10명을 한 모둠으로 총 12개의 모둠을 구성하고 아시아 I · II, 유럽 I · II, 아프리카 I · II, 북미 I · II, 중남미 I · II, 오세아니아 I · II 등으로 구분하여 각 모둠에 해당하는 지역을 선택한다.
- 각 모둠별로 준비한 끈 또는 나무로 구역을 정하고 지역을 상징하는 깃발을 만들어 꽂고 텐트를 쳐서 캠프촌을 만든다.
- 캠프촌이 완성되면 캠프별로 촌장을 선정한다.

활동 3 대륙별시간

각 모둠별로 친목과 화합을 다지고 5박 6일 동안 할당된 시간의 내용을 구성하는 활동

▶ 활동방법

- 모둠별로 자기를 소개하는 시간을 갖는다.
- 모둠별로 정치·경제·예술·사회·역사의 부문 중 하나를 지정하여 대륙별로 주어진 시간에 실행한 활동내용에 대해서 토론하고 주제와 내용을 큰 그림판을 마련하여 글과 그림으로 적는다.

활동 4 지구촌 의회

캠프촌을 실제 개막하는 의식으로서 각 지역별로 대표를 선정하여 활동기간 동안 전체 의사를 대변하는 의원으로서 자율적으로 캠프활동을 이끄는 구심체를 형성하고 논의하는 활동

▶ 활동방법

- 모둠별로 3분 연설시간의 활동을 통해 지구촌의회 대표를 선정한다.
- 모둠에서 선정된 12명의 대표로 의장단을 구성하고 참여청소년 전체가 모여 지구촌의회를 개최한다.
- 지구촌의회는 다음과 같은 순서로 진행한다.

- 개막
- 각 지역 대표 인사
- 의장선출방법논의(지역별 대표는 사전에 모듬의 의사를 집약하여 참석한다)
- 의장선출
- 의장인사
- 캠프촌 수칙작성(의장단이 캠프촌 수칙을 작성하는 동안 나머지 참여청소년은 활동기간 동안 필요한 건의 사항을 작성한다)
- 캠프촌 수칙발표
- 폐막

활동 5 아시아시간

아시아는 세계에서 가장 중요한 곳이다. 그윽하고 뿌리깊은 전통을 아직도 간직하고 있는 세계문화의 보고일 뿐아니라 도약과 전진의 상징으로도 인식되는 지역이다. 우리가 살고 있는 대륙인 아시아에 대한 유사한 문화 비교를 통해 아시아를 이해하는 활동

▶ 활동방법

- 모듬별로 ‘아시아’에 대해 떠오르는 개념과 정의를 단어나 문장 그림으로 표현하여 제시한다.
- 각 모듬의 대표가 나와 작성한 자료를 발표한다.
- 발표가 끝나면 다시 모듬별로 각 모듬에서 발표한 내용에 대해 어느 것이 ‘아시아’에 대한 편견이고 그렇지 않은 것인지 구별하고, 그 이유를 적는다.
- 그런 다음 중국, 일본, 한국, 동남아시아(말레이시아, 싱가포르, 인도네시아, 태국, 베트남, 필리핀 등), 서남아시아(이란, 이라크, 사우디아라비아, 레바논 등)로 아시아지역을 구분하고 대략적인 인구비례로 모듬을 다시 나누어 줄다리기 시합을 한다.
- 시합을 마친 후, 각 국가를 대표하는 모듬의 순위를 정하고

각 모둠별로 순위가 정해진 이유에 대해서 토론하고, 아시아 국가 중 한 나라를 무작위로 선정하여 그 국가에 대한 문화적 특성자료를 만든다.

- 그리고 각 모둠별로 문화적 특성을 발표하고 아시아 각국에서 비슷한 생활양식이 무엇인지에 대해 연극을 통해 발표한다.

활동 6 유럽시간

유럽은 근세와 현대사를 이끌어 온 대륙이다. 수많은 문화 유산과 함께 세계의 정치·경제·사회의 발전을 이끌어 온 지역이다. 유럽의 풍부한 상상력과 사상을 접함으로써 유럽을 이해하고 바르게 평가하는 안목을 키우는 활동

▶ 활동방법

- 전체가 모인 자리에서 유럽의 철학과 예술 그리고 문화전반에 관한 문제를 낸다.
- 몇차례 문제풀이 과정을 반복하여 60명이 남을 때 까지 1차 예선을 한다.
- 1차예선을 통과한 청소년은 2차 예선으로 유럽국가의 이름과 특징을 적는 게임을 하여 많이 적은 청소년 10명이 결선에 진출하도록 한다.
- 결선에 진출한 청소년을 두 모둠으로 나누어 조그마한 공을 사용하여 10분동안 축구게임을 한다. 단, 각 모듬은 결선타락한 청소년 중 2명을 선택하여 함께 참가할 수 있다.
- 축구게임의 승자가 되는 모듬에게 시상(간식류)을 하고 활동을 마친다.

활동 7 세계영화제 I

영화는 종합예술이다. 영화속에는 문화와 의식 그리고 시대정신이 살아있고 영상의 기술과 상징은 영화를 탄생시키는 사회의 생활과 환경을 드러낸다. 이런 관점에서 미국 영화를 감상함으로써 미국의

문화흐름을 파악하는 활동

▶ 활동방법

- 미국영화 중 오락성과 흥행성이 높은 작품 하나를 선정하여 감상한다.
- 감상이 끝난 후, 모둠별로 감상문을 작성한다.
- 다시 전체 모여 미국영화 중 독립영화 한편을 감상한다.
- 앞서 본 영화와 두번째 본 독립영화(단편영화)의 차이점을 모둠별로 작성하고 미국영화의 본질에 대해 그림판을 이용하여 표현한 후, 전체 앞에서 발표한다.

활동 8 지구촌 문화마당

경제선진국 보다 문화선진국이 더욱 각광을 받고 있고 문화산업이 각국의 산업을 성장시키는 원동력이 되는 시대에 있다. 각국의 특이한 물품을 물물교환하여 그 나라의 문화를 이해하는 활동.

▶ 활동방법

- 모둠별로 해당 대륙의 국가의 특징을 담은 소품을 준비하여 물물교환시장을 개최한다.
- 물물교환이 끝나면 모둠별로 수집한 물품을 전체 앞에서 기능과 유래 등을 소개한다.

활동 9 아프리카시간

아직도 아프리카는 미지의 대륙이다. 문명의 시각에서는 극도로 낙후되어 있지만 다양한 부족과 종족이 모여살고 나뭇대로의 자존심을 지키며 살아가고 있다. 세련된 문명의 잣대로만 평가하기 힘든 아프리카를 새롭게 인식하는 활동

▶ 활동방법

- 아프리카 각 부족의 특징을 종이에 적고 모둠별로 뽑는다.
- 종이에 적힌 부족의 특징을 상징하는 깃발을 만들고, 적힌 내용대로 복장 등을 준비한다.

- 준비를 마친 다음, 100m 왕복릴레이 게임을 한다.
- 릴레이 게임이 끝나면, 모둠별로 해당되는 부족의 춤과 제의식 등을 10분 동안 준비하여 발표한다.

활동 10 아메리카시간

미국과 캐나다 등 아메리카는 기회의 땅이라고 불리운다. 그들의 투쟁과 개척은 많이 문제를 안고 오늘날 까지 오지만 새로운 세계와 시간을 위한 전진의 정신은 우리 삶의 지표가 된다. 오늘날 미국을 이룬 꿈과 개척의 정신을 체험하는 활동

▶ 활동방법

- 모둠별로 일정구역을 설정하여 야영생활에 필요한 물품 등을 숨긴다. 단, 물품을 숨기면서 다른 모둠이 어디에 숨기는가 염탐할 수도 있다.
- 모둠별로 숨긴 물품의 지도를 만든다. 물품지도를 만들 때에는 쉽게 해독할 수 없도록 해야 하지만 나중에 표식의 이유가 충분히 설명될 수 있도록 만든다.
- 제한시간을 정하여 모둠별로 물품을 찾는다.
- 물품을 다 찾은 후, 모둠별로 야영지를 만든다.

*필요물품

텐트, 그릇, 수저, 녹차, 장작, 성냥, 밤, 감자 등

활동 11 세계영화제 II

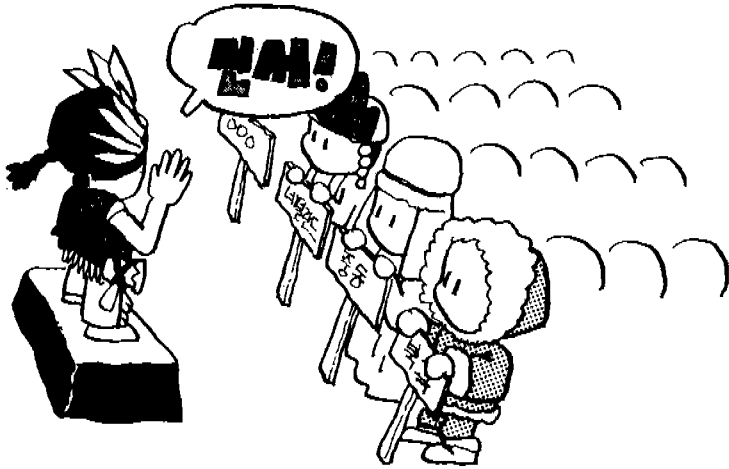
영화를 통해 유럽의 문화흐름을 파악하는 활동

▶ 활동방법

- 예술적 성향이 강한 유럽영화 한 편을 선정하여 감상한다.
- 모둠별로 유럽영화 중 인상적인 영화를 한편 선택하여 영화평을 작성하고 전체가 모인 자리에서 발표한다.

활동 12 지구촌올림픽

지구촌 각국의 화합과 단합을 생각하는 체험활동



▶ 활동방법

- 12인 13각으로 20m 달리기를 실시한다.
- 모둠별로 2명씩 손잡고 멀리뛰기를 실시한다.
- 두 개의 모둠씩 지름 5m의 원형공간에서 한 모듬은 손을 잡고 원둘레를 만들어 원안에 있는 모듬구성원들을 원밖으로 나오지 못하게 하고, 원안에 있는 모듬구성원들은 원밖으로 빠져나오는 형식의 게임을 5분간 진행하여 승부를 결정한다.
- 모듬별로 한 사람씩 나와 3m 거리에 말뚝을 설치하고 고리를 던져 말뚝에 걸리게 하는 게임을 실시한다.
- 120m의 거리로 3개의 코스를 만들어 3모듬씩 릴레이 경주를 하는데 각자 10m씩 달린다. 코스는 처음 20m는 1.5m의 장애물을 넘고, 40m까지는 외발로, 60m까지는 뒤로 달리고, 80m까지는 토끼뛰기를 100m까지는 축구공을 차면서, 그리고 마지막 120m까지는 달리기로 이어 달려 승부를 가린다. 그리고

각 코스의 승자들이 준결승과 결승의 토너먼트 방식으로 경기를 진행한다.

- 위의 5가지 종목을 점수로 환산하여 우수한 모둠에게 상을 준다.

활동 13 중남미시간

중남미는 풍부한 자연환경과 유서깊은 유적지가 살아 숨쉬는 대륙이다. 지구의 산소를 공급하는 아마존의 밀림과 여유있고 전통있는 문화의 숨결을 느끼는 활동.

▶ 활동방법

- 모둠별로 의논하여 관심있는 환경보호 분야를 선정한다(예를 들어, 수질, 토양, 공해 등).
- 모둠별로 구성원들이 역할을 분담하여 관심있는 분야의 야영지 주변의 생태와 환경을 조사하여 전체 앞에서 발표한다.
- 모둠별로 야영지 주변의 쓰레기를 주어 소각, 매립, 재활용 등으로 분류한 후, 가장 정확히 분류한 모둠에게 시상한다.

활동 14 오세아니아시간

오세아니아는 여러 대륙 중 가장 근래에 만들어진 현대국가들로 이루어져 있다. 원주민과의 조화와 투쟁을 통해 새로운 국가를 이루어 세계의 선진대열에 올라서고 있는 오세아니아의 국가를 가상국가만들기를 통해 이해하는 활동.

▶ 활동방법

- 모둠별로 국가의 정치제도와 경제, 그리고 문화 등 각분야의 모습을 의논하여 이상국가를 설계한다.
- * 이상국가설계에는 국민의 수와 정치·경제·국방제도와 문화 그리고 국가의 특징이 포함되어야 하며, 간단한 복지제도에 대한 설명도 있어야 한다.
- 이상국가의 설계가 끝나면 2m 정도의 정사각형 흰천 또는 종

- 이에 국가의 영토와 국가 그리고 국가명 등을 만들어 표현하고, 정치경제문화 등의 제도도 적는다.
- 이상국가가 만들어 지면 모둠별로 전체 앞에서 발표한다.

활동 15 세계영화제 III

아시아 영화를 감상함으로써 아시아의 문화 흐름을 파악하는 활동

▶ 활동방법

- 전체 모여 아시아의 독립영화 2편을 감상한다.
- 모둠별로 아시아영화의 특성에 대해 평론을 하고 그 내용을 포스터를 작성한다.

활동 16 세계 영화를 통해 본 문화토론

각 국의 다양한 문화를 주제로 만든 세계의 영화를 보고 각국의 문화를 토론하는 활동

▶ 활동방법

- 모둠별로 가장 가보고 싶은 국가를 한 곳 선정한 후, 그 국가를 가보고 싶은 이유와 문화적 특성에 대해 전체에게 설명한다.
- 다큐멘타리를 중심으로 각 국의 문화를 소재로 한 영화를 감상한다.
- 감상이 끝나면 전체 모여 자유롭게 토론한다.

활동 17 대륙별 생활소개

활동기간 동안 느꼈던 대륙별 생활방식에 대한 소감을 모둠별로 발표하는 활동

▶ 활동방법

- 모둠별로 대륙별 상황에 맞게 어떤 생활을 하였는지 대표적인 사례를 소개한다.

- 모둠별로 자기 대륙의 특색과 특징에 대해 가로×세로 3m의 걸개판에 그림과 상징으로 표현한다.

활동 18 화합잔치

전체적인 활동을 마무리하는 활동

▶ 활동방법

- 캠프파이어를 만들고 캠프촌별로 둘러 앉는다.
- 각 캠프촌에서 나와 장기자랑을 한다.

활동 19 문화평가

5박6일간의 전체과정을 평가하는 활동.

▶ 활동방법

- 모둠별로 전체 일정동안의 활동내용에 대해 토론을 하여 정리한다.
- 전체 모인 자리에서 모둠대표가 정리된 내용을 발표한다.
- 다 함께 노래를 부르며 활동을 마친다.

III. 도움과정

의·식·주
예식·관습
축 제
종 교

의 생 활

인도 여자 의복은 사리(sari)나 가그라(ghagra)·초리(choli)·오드니(odhni) 또는 샬와(shalwar)·쥬디다르(chudidar)·구르다(kurda)의 세가지가 배합된 것을 들 수 있다. 이중 가장 일반적인 것이 사리이다. 인도에서 힌두교 집안의 여자가 주로 입는 것으로 검정색 면이나 화학 섬유 또는 실크가 사용되며 검은색의 자수나 가장자리 장식은 고급품에 속한다. 펼친 폭은 90~120cm, 길이 450~1,100cm 가량의 직사각형이며 한장으로 된 커다란 천인데 이것을 허리에서 주름을 잡은 뒤 몸에 한바퀴 감고서 나머지는 머리를 덮거나 어깨에 걸쳐 뒤로 흐르게 해서 입는다. 일반적으로 사리를 입기 위해서는 기초의상으로 스커트와 짧은 상의인 초리를 입는다. 남자 의복으로 가장 일반적이 것은 도티인데, 이것 또한 1장의 긴 천으로 된 것을 이용하여 주름과 허리에 천을 끼워넣는 방식을 이용하여 입는 남자 하의이다.

네팔 여자들이 입는 치마는 폭이 90cm정도, 길이가 4m크기인 천으로 만드는데, 천의 한 쪽 끝을 오른쪽 다리 부분에 두고서 나머지 자락으로 몸을 한 번 걸쳐서 감은 후에 나머지 부분을 이용하여 앞에서 주름을 적절히 잡아준다. 주름이 잡힌 남은 부분으로 몸을 한 번 더 돌린 후 주름 잡힌 부분의 윗자락을 허리에 끼워 넣는다.

미얀마 미얀마에서 입는 옷은 남자 여자 모두 ‘런지’라고 한다. 하의로서 화려한 문양이 있는 천으로 길이가 100~110m 정도인 통모양인데 폭은 몸의 세배 정도이다. 여자용 런지는 옷의 통에 들어가서 몸에 뒷부분을 붙이고, 남은 부분은 오른쪽 겨드랑이에서 잡아 모은다. 모아진 천을 앞으로 돌려 왼쪽 겨드랑이에 놓고 위에서

끈을 돌려서 묶거나 끝자락을 허리에 끼워 넣는다. 남자용 하의는 원통 안에 몸이 들어간 후 천의 중앙에 몸통을 위치시킨다. 오른쪽의 남은 부분을 접어서 왼쪽 끝자락을 앞쪽으로 감아서 배에 대고 왼쪽도 동일하게 한다. 양쪽의 자락 끝을 함께 감아서 허리에 끼워 넣는다.

태국 파-춘가벤은 남녀가 함께 입는 의상으로 한 장의 천을 기교 있게 감아서 바지의 형태로 만드는 하의이다. 재료는 폭 90cm, 길이 310cm 가량되는 크기의 평직 목면이다. ‘파’는 천을, ‘춘가벤’은 다리 밑에 넣어서 입는다는 것을 의미한다. 일할 때 아주 능률적인 것으로 남녀공용이며, 전통적인 관복이기도 하다. 파-춘가벤은 천을 길이로 중앙이 되는 곳에 허리 뒤쪽에 위치시킨다. 허리를 한바퀴 싸 감아서 천이 앞으로 오도록 한 후 가는 끈으로 허리를 묶는다. 허리선을 감싸고 남은 부분의 끝자락을 함께 만다. 말아 모은 끝자락을 다리 사이로 통과시켜 허리 뒤에 있는 끝자락을 먼저 묶었던 끈에 끼워 넣는다. 착용시 여유분의 가감을 통하여 반바지 또는 7~8부 바지가 될 수 있게 한다.

말레이시아 여성용 사롱은 넓이 1m, 길이 2m 가량의 원통과 같은 형태로서 자수 장식을 하기도 한다. 입는 방법은 원통 속에 몸을 넣고서 자수가 있는 쪽을 허리에 댄다. 허리에 접촉하지 않는 나머지 부분은 두겹을 모아서 주름을 만들고 주름의 끝자락을 옆의 허리에 끼워넣는다. 남자용은 런지라고 불리는 하의인데, 넓이 약 90cm, 길이 약 105cm정도로 원통형으로 그 속에 사람이 들어가서 중간 뒷부분을 몸통에 붙인다. 그런 후 왼쪽의 남은 부분을 앞쪽으로 감고 끝자락을 허리에 끼워넣고, 오른쪽의 남은 부분도 앞쪽으로 감고 왼쪽 천 위에서 끝자락을 허리에 끼워 넣는다. 양쪽 천의 남은 끝자락을 견고하게 묶는다.

아마존의 인디오들 잘 놀고 상상력이 풍부하며 외모를 중시하는 인디오들은 동료들 앞에서 뽐내기를 즐긴다. 남자들이 여자들보다

더 열심히, 아나토 씨에서 뽑아낸 빨간 물감으로 숨씨를 부리고 솟
 검댕가 파란식물성 염료로 여기저기 액센트를 주어 자신의 몸을 조
 심스럽게 장식한다. 얼굴 디자인은 검정, 빨강, 흰색에다 이따금씩
 광택을 내어 마무리한다. 여자들이 치장하는 규칙은 더 치밀하고
 섬세하다. 험란한 치장에 수 많은 장신구를 단다. 귀에는 투칸새 식
 의 기다란 술이 달린 장식물을 꽂고 목에는 커다란 이빨을 꿰어 만
 든 목걸이(사냥 능력의 증표)를 걸며, 씨앗을 이어 켜 사슬, 털을
 꼬아 만든 끈으로 팔과 다리의 근육을 볼거지게 한 위에 입술판,
 가슴장식, 길게 늘어 뜨리는 각종 장식물을 단다. 축하의식 때는 미
 리 준비해 둔 야자스커트와 깃털 꽃은 왕관이나 머리띠가 등장한
 다. 그때에는 남자들이 장중한 행렬을 이루어 뽐족하게 다듬은 곤
 봉을 선보인다. 지금은 곤봉이 축제용으로 쓰이지만 투피족이나 카
 리브족 등의 인디오들 사이에서는 한 때 카니발 의식 중에 죄수들
 을 처형하는데 쓰였다.

가나 가나의 전통의상은 운타마라고 하는 것으로 직능에 따라 색
 상이 다르긴 하지만 공통점이 있다면 옷이 옷 처럼 만들어 진 것이
 아니라는 점이다. 운타마는 완전한 사각형(구형) 모양의 천으로 마
 치 침대커버 같은 것인데, 처음에 가슴 하위부분을 서너 차례 휘감
 고 그 다음 한자락을 왼쪽 어깨 너머로 두른다. 그리고 오른 쪽 어
 깨와 팔은 노출시킨 채 두는 것이 특징이다. 추장의 운타마는 번쩍
 이는 황금 빛 컬러에 약간의 무늬가 있었고 머리에는 두건 같은 관
 을 쓰고 있다. 추장의 왼편에는 모계를 대표하는 왕모가 있는데, 그
 는 추장의 부인은 아니다. 왕모는 머리에 하얀 천으로 된 스카프를
 쓰고 목에는 귀한 진주목걸이를 길게 두르고 있다.

케냐 마사이 족은 남녀 공히 귀걸이를 장식하고 다니며, 머리카락
 을 땋고 몸에는 붉은 색상을 바르며 비드구슬로 엮은 목걸이로 몸
 치장을 한다. 젊은 남자의 경우 전사라는 이름으로 ‘모란’이라고 호
 칭이 되며 이들은 단도를 차고 창과 방패를 들고 다닌다.

멕시코 정열적인 기질을 가진 멕시코인들은 영혼의 가장 깊은 곳에서부터 나오는 풍부하면서도 진솔한 감정들을 원색의 의상을 통해 표현한다. 멕시코에는 50여개가 넘는 인디언 부족들이 살고 있는데, 이들 부족들을 외형적으로 구별짓는 것은 각 지역 구성원이 입는 옷의 형태와 색상이다. 예를 들면 가장 특징적이고 전통적인 여성복장은 쿠에츠쿠에메틀과 후이멜이다. 멕시코 중부에 사는 나후아틀, 토토날, 오토미 부족들이 입는 쿠에츠쿠에메틀은 허리띠 장식이 있는 오버코트인데, 이 허리띠 장식이 다른 부족과 구별짓는 요소가 된다. 후이멜은 세조각의 천에 목부분을 잘라내고, 팔부분에 구멍을 낸 형태로 오악사카 지역 사람을 구별 짓는다.

파나마 전통적으로 남자는 짧은 바지와 셔츠를 입고 여자는 세상에서 가장 아름다운 옷 중의 하나라 할 수 있는 여러 가지 색깔의 스커트와 손으로 만든 몰라 블라우스를 입는다. 또한 코에는 금코꾸리를 하며 커다란 금 목걸이와 팔찌와 귀걸이, 그리고 화려한 머리띠로 장식하는가 하면 팔과 다리에도 현란한 장식물로 치장한다.

식 생 활

태국 태국음식은 기후 관계로 늘 기름에 볶아댄다. 볶음밥에는 닭고기 볶음밥, 쇠고기 볶음밥, 새우 볶음밥 등 다양하다. 볶을 때는 단순히 밥과 고기만 넣고 볶는 것이 아니라 토마토등 각종 과일을 넣고 볶아준다. 볶은 밥은 식탁 위에 있는 고추 양념장을 뿌려서 먹는다. 국수를 ‘때깨오’, 국물이 있는 국수를 ‘때깨오 남’, 김치찌개와 같은 음식은 ‘깡솜’이라고 하며, 찐은 ‘카오’라고 한다. 볶은 밥은 ‘빠’라고 하며, 새우는 ‘꿍’이다. 새우볶음밥을 ‘카오 빠 꿍’이라고 한다.

말레이시아 복수 민족국가인 말레이시아는 맛의 세계에서도 어김없이 많은 요리를 갖고 있다. 인도 특유의 돼지고기요리 등을 포함한 다양한 요리가 있다. 하지만 이곳 말레이시아에서 잊어서는 안

되는 것이 있다. 이슬람교인 말레이인과 일부 인도인은 잘 알려진 것 처럼 돼지고기나 소고기는 일체 먹지 않는다. 기타 이교도에게는 피살된 고기, 육식동물의 고기, 육식동물, 그리고 개구리 등의 생물도 식용으로 하는 것을 엄격히 금지하고 있다. 육식이라면 다 먹는 중국인, 돼지고기를 먹지 않는 회교도, 소를 먹지 않는 힌두교, 말레이시아에선 식사가 여러모로 복잡하다. 말레이시아에서는 특유의 음식이 각 민족에 따라서 각각 다르겠지만 말레이시아에서 대표할 수 있는 요리는 사태요리이다. 요즘 우리나라에서도 유행되어지는 일본식 선술집에서 파는 꼬치요리와 비슷한 류의 요리이다. 대개가 닭고기 돼지고기를 잘게 썰어서 이쭈시개보다 긴 길이의 대나무에 꽂아 숯불구이 한 것인데 맛이 뛰어나지만 한 두 개 먹을 때 뿐이지 맛이 느끼해서 많이 먹지 못한다.

인도네시아 주식인 쌀이며 건조한 섬에서는 옥수수, 고구마, 야자수 등을 먹는다. 코코넛 즙과 칠리소스는 열대기후에서 자라는 가장 인기있는 식품이다. 소금에 절여 말린 생선과 콩이 필요한 기본적인 단백질을 공급한다. 고기 요리는 매우 뜨겁게 하며, 야채와 생선은 설탕을 사용하여 달콤한 요리로 만들어 먹는다. 가장 인기있는 요리로는 아침식사로 먹는 ‘나시고렝(쌀을 튀긴 것)’과 점심이나 저녁식사에서는 찐살과 함께 콩소스로 버무려 만든 ‘가고-가고’라는 야채 샐러드를 먹는다. 과일은 열대와 아열대에서 생산되는 것으로 파파야, 바나나, 파인애플, 사과, 오렌지와 만다린이 있고, 강한 냄새와 가시가 있는 두리안, 다양한 종류의 망고 열매, 껍데기가 많고 단맛이 있는 람부탄, 물이 많은 참외, 그리고 시계초의 열매 등이 있다. 전통적으로 음식을 먹는 방법은 오른손을 사용하여 먹는 것인데 수저와 포크도 사용가능하다.

필리핀 필리핀 음식은 종류가 다양하지만 모든 사람이 좋아하지는 않는다. 다른 동남아 요리처럼 복잡성이나 세련됨이 없고 소스에 기름기가 너무 많고 상상력이 부족하다고 비평받는다. 반면에 많은 요리들이 자연적 풍미를 강화하는 신선함과 단순함을 지닌다는 장

점이 있다. 인기있는 필리핀의 요리는 아도보(식초, 마늘, 간장, 설탕에 재운 돼지고기나 닭고기를 둥근히 끓인 훌륭한 스투 요리), 아 프리타나(올리브, 완두콩, 다진 감자, 후추를 넣은 걸쭉한 토마토소스에 스페인식으로 제공되는 소고기), 아사도(카라만시 주스와 간장에 재워 튀긴 다음 마리네이드와 썬 감자, 토마토, 양파와 제공되는 고기 요리), 바루트(수정은 되었지만 부화되지 않은 오리알을 17일간 인큐베이터에 두었다가 삶아 먹는 것으로 세계에서 가장 기이한 음식 중의 하나이다. 필리핀 사람들은 이것이 정력과 생식력을 높이고 최음효과를 지닌다고 믿는다. 먹는 방법은 껍질을 꼭대기를 깨고 액을 빨아먹고 나서 껍질을 완전히 깎아 다음 식초와 소금을 넣고 외삭외삭 씹어 먹는다. 몇잔의 맥주가 이를 수월하게 한다.), 그린스피 파타(간장, 마늘, Kalamansi 주스와 제공되는 갈색으로 튀긴 돼지발과 앞다리로서, 비록 대부분 서구인들이 이 요리를 너무 기름지다고 여기지만 바삭거리는 껍질과 소스는 맛이 좋다), 디누 구안(걸쭉한 피로 만든 소스에 끓인 돼지고기와 내장, 놀랄만큼 맛있는 요리로 순하다)도 유명하다.

인도 인도 요리라고 하면 쌀과 카레를 떠올리는 사람이 대부분이지만 카레는 없고 카레보다 더 진한 향료로 된 음식이 있다. 인도의 카레는 양고기, 닭고기, 생선이 기본으로 카레소스로 인도의 유명한 전통요리는 무굴제국 당시 궁중요리에서 시작된 것이 많고 고기를 익혀서 넣은 요리와 고기와 같이 찐 쌀 요리 등이 유명하다. 주요 메뉴로는 풀기 없는 쌀과 향신료, 냄새나는 풀죽이 주류를 이룬다.

헝가리 헝가리의 대표적 음식은 구아슈이며, 이는 소고기, 야채, 파프리카를 넣어 푹 끓인 슈트이다. 헝가리의 많은 요리는 우리나라의 고추와 비슷한 파프리카를 꼭 넣는다. 집오리의 간 요리인 포아그라는 고급 레스토랑에서 맛 볼 수 있으며 헝가리의 포도주도 유명하다. 특히 토카이 와인온 꼭 한 번 시음할 만하다.

체코슬로바키아 보헤미아 맥주는 세계일류이며, 모라비아와 슬로바키아 지역의 포도주도 유명하다. 음식으로는 훈제햄인 프라슈카순카, 감자스프인 브람보로바와 야채 스프인 제레니노바, 보헤미아 지역의 잉어요리도 일품이다. 쇠고기 요리인 크네도리카도 체코인이 좋아하는 요리이다.

루마니아 루마니아의 고유음식으로는 전채 또는 스낵으로 먹는 미티테이라는 고기경단이 있는데, 마늘, 후추, 조미료 등으로 양념하여 불에 구워 뜨겁게 먹는다. 스프에는 치오르바라는 것이 있는데 주재료에 따라 여러 가지 종류가 있다. 주재료로는 닭고기, 고기 경단, 내장, 고기와 야채 등이 이용된다. 루마니아의 주식 중에는 마말리가라는 것이 있는데, 옥수수를 으깨어 찌서 만든 것으로 모든 것에 곁들여서 음식을 만들어 먹을 수 있는 것이다. 또 으깬 고기와 쌀을 양배추에 싸서 먹는 사르말레, 가지 등의 야채, 으깬 고기, 감자 등을 밀가루 반죽을 위에 놓아 조리하는 무사카 등이 있다. 스튜 종류로는 마늘과 양파 맛을 낸 삶은 국물에 돼지고기 조각을 넣어 만든 토카나라는 것이 있는데 마말리와 함께 먹는다.

유고슬라비아 유고슬라비아의 대부분의 사람들은 새벽녘에 커피 한잔을 마시고 오전 7시 쯤에 일을 시작한다. 10시 쯤에는 실제 아침식사나 다름 없는 간단한 식사를 한다. 오후 2시면 이들은 일을 끝내고 느즈막히 느긋하게 점심식사를 한다. 저녁식사는 대개 오후 8시 내지 9시가 되어야 시작한다. 음식은 공화국마다 각 각 독특한 특징이 있으며, 고기 요리 중심이다. 유고슬라비아에서는 와인에서 과일까지 식료품이 풍성하다.

폴란드 폴란드 요리는 러시아, 리투아니아, 우크라이나, 독일, 유태의 전통요리가 혼합되어 있다. 음료는 맥주보다 보드카를 즐기며 커피와 홍차가 일반적이다. 요리는 날소고기에 향신료를 섞은 타타르, 불고기에 보드카를 넣은 샤시위크, 오리요리인 카치카, 훈제 뱀장어 요리인 뽕고시, 내장요리인 프라키, 새콤한 맛의 수프인 쥬레

크, 생선구이인 코트레트 슈바보이, 멧돼지 요리인 드지크, 사슴요리인 사르디나 등이 있으며 가장 흔한 것은 양배추에 생선과 향신료를 섞은 비고스와 생선과 버섯을 재료로 한 푸딩인 페어로기이다.

불가리아 불가리아는 세계적으로 유명한 농업국가이므로 신선한 야채와 고기를 이용한 음식이 풍부하다. 요리의 특징은 약한 불로 푹 익히도록 찌는 것이며, 부드럽고 섬세하게 맛을 낸 램이나 송아지 고기는 별미이다. 맛있는 요리에 치즈와 와인을 곁들이는데, 시페네라고 하는 흰양의 치즈는 불가리아에서 가장 인기있는 치즈이다. 또 요구르트도 불가리아가 본고장이라 할 수 있으며, 식생활의 중심이기도 하다.

가나 요리 중에 푸푸라고 하는 죽떡과 같은 것이 있었는데, 이는 이고장의 주산물인 Yam(고구마), 카사바, 코코넛이 재료이다. 그밖에 생선요리, 양고기, 닭고기가 있고 야채는 토마토, 페페(고추의 일종) 등이다. 집 주변에 바나나 농장과 옥수수, Yam, 카사바 등을 재배하는 밭이 있고 군데군데 파파야 나무도 있다. 가나 사람들은 비교적 생선을 많이 먹는가하면 도시에서는 최근 보통 셀러리덴들에게 간편한 점심식사로 ‘깡끼’라는 것이 인기이다. 깡끼는 옥수수 가루를 우유에 섞어 발효시켜 말렸다가 다시 물에 개어서 우리나라의 주먹밥처럼 만들어 옥수수 잎에 싸서 먹는다.

케냐 마사이 족의 주식은 우유이다. 우유를 치즈 처럼 만들어 먹는다. 비가 오지 않는 건기에는 약간의 곡물을 먹기도 한다. 쇠고기 등 육식은 터부가 아니다. 그러나 소와 양들을 사육하는 생활때문인지 가축을 일부러 죽이지 않는다. 다만 병에 걸려 죽거나 사고로 인해 죽게 되면 이들 가축의 고기를 먹는다.

브라질 브라질은 무거운 날씨 때문에 아침은 간단하게, 점심은 많이 그리고 저녁식사는 늦게 하는 것이 보통이다. 가장 유명한 음식

은 페이조아다가 있는데, 페이조는 콩, 아다는 섞어찌다라는 의미로 포르투갈어인데, 본래 이곳에 끌려온 흑인들의 음식으로 돼지의 코, 발, 귀 등을 재료로 콩에 섞어 소금 간에 먹는 데, 여기에 브라질 토속주 ‘까파리냐’를 마시면 별미이다.

멕시코 멕시코의 주식은 토르띠야이다. 물에 불린 옥수수를 으갠 다음 얇게 원형으로 늘여 구운 것이 토르띠야인데, 이 토르띠야에 좋아하는 재료를 싸서 먹는 것이 타코라는 것이다. 타코 속에 들어가는 재료로는 쇠고기, 닭고기, 내장 등 다양하다. 멕시코에서 가장 대표적인 음식은 타코스인데, 샌드위치 감각으로 먹을 수 있다.

아르헨티나 아르헨티나는 쇠고기를 주 재료로 하는 요리가 많다. 점심식사 시간은 정오~오후 3시 사이이며 저녁식사는 오후 10시 이후부터 시작된다. 따라서 오후 5시 정도에 많은 사람들이 콘피테리아를 찾아 간식을 즐긴다. 아르헨티나에서 맛볼 수 있는 요리는 아사도(불에 굽는 쇠고기로 불고기의 일종), 뿌체로(고기와 야채를 넣어 삶은 요리로 일종의 스투), 비페아까비조(계란 후라이를 얹은 고기의 두께가 조금 두터운 쇠고기 요리), 빠리자다(내장 소금 구이 요리), 아로스 콘 뽀조(밥, 닭고기, 소세지, 야채와 소스가 어우러진 요리), 뿌체로 데가지나(닭고기, 소세지, 옥수수, 감자와 과즙을 재료로 하는 요리), 엠빠나다(속에 쇠고기, 옥수수, 달걀 등이 들어 있는 파이 형태), 로꼬로(옥수수, 하얀콩, 쇠고기, 소세지와 호박 등이 들어간 스투의 일종). 아르헨티나는 칠레와 함께 포도주 수출국으로 유명하다. 비싸지 않으면서도 근사한 맛의 포도주가 많이 있다. 한편 대중적인 전통차 제르마페가 있으며 레스토랑에선 식수로 수도물 대신 아구아미네랄이나 소다수를 사용한다.

페루 페루의 요리는 아마존 정글의 열대과일로부터 고산지대의 주요 산물인 감자, 맛있는 해산물 요리에 이르기 까지 매우 다양하다. 적은 경비로도 맛있는 많은 양의 요리를 먹을 수 있으며, 많은 레스토랑에서는 점심식사 때에 el menu라 불리는 짤 식사를 팔기도

한다. 페루의 요리에는 매운 고추를 많이 이용한다. 페루의 대표적인 요리는 Lomo Saltado(양파, 토마토, 감자 등의 야채와 쇠고기를 넣어 볶은 요리로 밥도 함께 나온다. 어디서든지 쉽게 먹을 수 있다.), Cebiche de Corvina(주로 새우와 생선을 레몬, 고추, 양파 등에 절여 감자를 넣은 요리), Sopa la Criolla(쇠고기, 달걀, 우유, 야채 등을 넣은 스프 면류로 영양가가 많은 요리), Articulocho(쇠고기, 내장 등으로 만든 소세지를 꼬치에 꽂아 구운 요리)이다. 음료수에는 과일쥬스 Jugo가 유명하며, 커피도 어느 곳에서나 쉽게 마실 수 있다.

우루과이 아르헨티나 요리와 비슷하다. 쇠고기 요리가 주류를 이루며 또한 해산물을 좋아한다. 우루과이 대표적 요리는 다음과 같다. Lomo(소허리고기), Asado(쇠고기 바베큐), Parrillada(구운 쇠고기), Chivito(함박스테이크), Buseca(완두콩과 강낭콩을 넣고 끓인 향긋한 쇠꼬리 스프), Churisco(밀가루 반죽을 입혀 구운 소시지), 피자도 인기 있는 음식이다. 커피는 대중화된 음료수이다.

칠레 칠레인의 저녁식사는 9시에서 9시 30분 사이에 시작된다. 칠레 음식으로는 Empanada(밀가루로 만든 패스트리에 잘게 썰은 고기와 양파, 완숙 달걀, 건포도, 올리브 등을 넣고 오븐에 구어낸 음식이다. 식사 첫번째 코스로 주로 적포도주와 함께 먹는다.), Humitas(옥수수를 빵아 반죽한 것을 양념하여 옥수수 껍질에 싸서 끓는 물에 넣어 1시간 가량 익힌 음식이다.), Pastel de Choclo(고기, 양파, 건포도, 완숙달걀 등이 잘게 썰은 재료를 흙으로 만든 오븐용 접시에 넣고 그 위에 닭고기 조각과 옥수수 빵은 것을 올린 후 구어낸 음식이다), Cazuela de Ave(Empanada를 먹은 후 두번째 코스로 먹게 되는 끓인 수프의 일종이다. 재료로는 쌀, 옥수수, 콩, 닭고기, 당근, 호박, 소금 및 여러 가지 풀들이 이용된다.), Bifea lo Polore(튀긴 감자와 양파를 곁들인 커다란 스테이크로, 2개의 후라이된 달걀이 스테이크 위에 얹혀 나온다.), Curanto(땅에 구멍이를 파고 그 바닥에 돌을 뜨겁게 달군다. 그 다음 콩, 돼지고

기, 해산물 감자 및 각종 재료를 넣은 부대를 돌 위에 올려 놓고 그 위에는 젖은 부대를 올린 후 불과 풀로 된 몇겹의 층을 그 위에 쌓는다. 수시간이 지난후 꺼내 먹는다. 산티아고 시내의 식당에서는 향아리를 이용하여 음식을 만든다.), Pan de Paascua(크리스마스철에 먹는 후루트 케익). 칠레는 해안이 매우 길므로 자연히 해산물이 풍부하고 다양하다. 잘 알려진 음식으로는 mariscos라는 커다란 가재 요리와 centollas라는 게 요리가 있다. 이외에도 전복, 성게, 조개, 참새우 등의 어패류가 있다.

콜롬비아 콜롬비아 요리는 다양하며 지역적인 특성이 있다. Ajiaco는 닭고기와 여러 종류의 감자, 채소, 옥수수로 만든 스튜의 일종으로 보고타 요리이다. Bandeja paisa는 안띠오키아 지방 요리로 Plato montanero라고도 불리는데 같은 쇠고기, 소세지, 강낭콩, 쌀, 기름에 볶은 녹색 바나나, 튀긴 달걀, 소금 양념을 한 기름에 튀긴 돼지고기, 아보카도 과일 등을 재료로 만드는 것으로 지금은 어느 곳에서나 맛볼 수 있다. Homiga Culona는 Santander지방의 고유 요리로 커다란 개미들을 튀긴 것이다. Lechona는 젓먹이 돼지를 통채로 돼지고기와 쌀로 속을 채워 쇠꼬챙이에 끼워 구운 것으로 Tolima 지방의 요리이다. Tamales는 옥수수반죽 속에 저민 돼지고기, 쌀, 야채 등을 넣어 바나나 잎사귀에 싸서 찐 것이다.

파라과이 파라과이 고유의 음식은 다음과 같다. 빠릴야다는 구운 스테이크, 소세지, 내장들의 모음으로 소고기를 즐겨 먹는 사람은 반드시 먹을만 하다. 아사도는 바베크의 일종으로 파라과이 전지역에 걸쳐 명절 때 먹는 전통 음식이다. 불고기라 생각해도 된다. 소빠 파라과야는 양파, 치즈로 만든 옥수수 빵으로 아사도에 곁들여 먹는다. 치빠는 멧돌에 간 옥수수, 카사바 분말, 치즈로 만든 옥수수 빵종류 중에서 가장 맛있는 것으로 부활절 수요일에 각 가정마다 가득 쌓아두고 부활절 월요일까지 스낵으로 먹는다. 수루비는 커다란 메기의 일종으로 아순시온시는 물론 강어귀 지역에서 매우 인기 있는 요리이다. 보리보리는 고기덩어리, 야채, 작은 치즈, ‘보

리보리'라고 불리는 옥수수, 오나자로 만든 스프이다. 소요는 다양한 야채로 맛을 낸 소고기 스프이다. 페레레는 예르빠 차로 만든 신선하고 차가운 음료로 소의 뿔로 만든 구암빠에 담아서 'bombilla'라고 부르는 금속성 스트로로 마시는데 이 관습은 차꼬 전쟁때 시작된 것으로 파라과이 고유의 관습이다.

터키 양젖으로 만든 요구르트의 어원이 터키에서 유래되었으며 양고기 요리케밥이 여전히 터키인들의 주식으로 남아있다. 주식인 양고기 요리는 다양한 요리법이 발달해 있다. 석탄 위에서 요리하는 이즈카라는 수분이 많은 새끼양 요리인 시스케밥과 같은 것이다. 또한 고기를 꼬챙이에 끼워 숯불에 회전시키며 굽은 되노르 케밥과 1, 2미터의 구멍판 속에 석탄을 쌓아 놓고 그 위에 새끼 양을 통째로 5, 6시간 매달아 놓고 요리하는 쿠주 세비르멘 등이 있다. 양고기 요리를 주식으로 하는 터키인들은 식사후 커피를 진하게 끓여 마신다. 터키산 커피는 매우 정제시켜 만들어지기 때문에 그 맛이 세계적으로도 유명한데 현재 중동지역에서 애용되고 있다. 또한 터키인들이 즐겨먹는 음식으로 바크라트 또는 카트리락으로 불리는 음식이 있다. 설탕과 밀가루, 독특한 향료들을 혼합하여 만드는 이 음식은 식사한 후나 차나 커피를 들기 전에 먹는다.

주 생 활

일본 골목길을 걸어 가면서 거리를 보면 좁은 골목에 몇십년 묵었는지 모르는 낡은 집들이 많다. 판자로 어설피게 지은 가건물 같은 것도 있다. 하나같이 좁은 집들이다. 대부분은 목재로 된 집으로 벽은 얇고 지붕도 두껍지 않다. 겨울이 춥지 않기 때문인지도 모른다. 나무가 많아 목재를 구하기 쉬워서 목조건물을 선호하는지도 모른다. 지진이 많은 나라여서 지진에 잘 견디는 나무집이 좋고 작고 가벼운 집이 안전하다고 생각했는지 모른다. 집의 모퉁이나 모서리가 각이 지고 직선적이다. 큰 소리가 나면 운동회에 다 들릴 정도로 허술한, 장난감 같은 집들에서 사는 꼴이 우습다. 집의 아래 층

에는 부엌, 거실, 화장실, 그리고 가족실이 있는데 모두 자그마하다. 집에 들어가면서 신발을 벗는 것은 우리와 마찬가지로 인데 신발을 벗을 때 각자 뒤로 돌아서 벗기 때문에 신발을 다시 돌려 놓을 필요가 없다. 자기가 하는 일에는 다른 사람의 손이 다시 갈 필요가 없이 철저히 마무리를 잘한다. 윗층에는 몇 개의 침실과 화장실이 있다. 방 하나는 가운데에 칸막이를 하여 두 개의 방으로 사용할 수도 있도록 하였는데, 칸막이만 떼면 큰방이 된다. 좁은 화장실에는 꽃이 꽃혀 있고 수세식 변기는 물을 틀면 물통위의 구부려 놓은 관에서 물이 나와 물통의 뚜껑을 통해 들어간다. 이물에 손을 씻어서 한방울의 물이라도 절약하지는 것이다. 물론 물통의 뚜껑은 손을 씻게하기 위해 위가 오목하게 생겼다. 집안 구석 구석이 정돈이 잘 되어 있으며 살기 편하도록 시설이 잘 되어 있다. 그러나 2층으로 통하는 계단은 좁고 오르내릴 때 삐걱거리는 소리가난다. 집안 한 구석에서 하는 소리가 다른 구석에서도 쉽게 잘 들린다. 방음장치는 소홀한 것 같다.

태국 수상시장을 현지말로 ‘왓사이’라고 해야 알아듣는다고 한다. 수상시장은 새벽 5시부터 오전 10시까지 물위에서 열리는 시장을 말하는데, 이 광경을 보기 위해 아침이면 관광객들이 보트를 세 내어 물러온다. 보통 수로를 꺾매울 정도로 장사꾼과 관광객이 뒤범벅이 되어 있다. 마치 이 장사꾼들은 관광객을 유치하기 위해 일부러 존재하고 있는 듯 싶었다. 어쨌던 수상시장은 태국의 색다른 맛을 자아내게 하는 이색지대임에 틀림없다. 운하가 발달한 태국인지라 예전에는 육로보다 주로 수로를 이용하여 농촌의 곡식이나 과일 등을 물물교환하였다고 한다. 그래서 차오프라야(메남)강 양쪽에는 움막같은 수상집들이 즐비했다. 강물은 흙빛으로 더러웠으며, 방문을 열면 목욕탕이 나타나고 그것이 수영장으로 되었다가 빨래터로 다시 바뀌는 등 이곳에 사는 사람들은 이 수상시장이 바로 그들의 삶의 터전이다. 그 사이를 더러운 쓰레기가 둥실둥실 떠내려오고 삼판이라고 불리는 거룻배를 타고 다니며 아주머니들이 과일이나 야채, 일상생활에 필요한 잡화를 파는 그야말로 본격적인 시장으로

서 구실을 한다.

케냐 마사이족의 촌락은 약 200여 명이 집단 거주하는 조그마한 단위의 공동주거지이다. 마을의 경계는 잡목과 덩굴 등으로 되어 있고 괴한이나 야생동물의 외침을 막기 위해 주택과 공동광장을 중심으로 하는 경계선이 커다란 원을 그리며 둘러쳐져 있다. 집의 높이는 땅에서 지붕까지 2m내외의 토담이다. 더욱이 출입구는 비좁게 만들어져 있어 허리를 구부려야 겨우 들어갈 수 있다. 출입구에서 꼬부랑 S자로 연결된 통로 끝에는 원형의 거실 겸 부엌이 있고 이 거실을 끼고서 침실이 서넛 붙어 있다. 설명에 의하면 통로가 꼬부랑한 것은 야생동물의 침입을 방지하는 것이라고 하고 출입구에는 문이 없는데 그 이유는 한 마을에서 언제 누구라도 자유롭게 드나들 수 있도록 개방한 것이라고 한다.

자료 : 세계문화비교체험활동. 1995.

나의 지구촌 과학여행. 1995.

배낭족이야기. 1989.

중국 중국에서는 남녀평등이 철저하여, 여성을 멸시하는 행동은 절대 금물이다. 모임이 있을 때 원탁석상에서의 좌석은 지위에 따라 차례가 있다. 연회좌석 배치는 주인의 좌우에 주변이 앉고 나머지는 서열에 따라 미리 정해져 있는 것이 보통이다. 식사 중에 자기의 젓가락으로 음식을 집어주는 풍습이 있다. 주인은 새로운 음식이 나올 때 마다 매번 음식을 덜어 좌우의 손님 접시에 올려준 다음 자기 몫을 가져다 놓는다. 그 다음 그 음식을 더 먹고 싶을 때는 각자가 스스로 음식을 덜어 먹는다. 중국인은 붉은 색을 행운과 복을 가져오는 색으로 생각하여 축의금이나 축하 선물 등은 반드시 붉은 봉투에 넣거나 붉은 색종이로 포장한다. 학, 거북은 바로 취급하여 금기하지만 박쥐는 행운을 전해 주는 것으로 믿는다. 중국인들에게는 월수입을 묻거나 문화혁명에 관계된 질문을 하면 싫어한다. 또 여행자가 누추한 곳을 촬영하는 것도 매우 싫어한다.

홍콩 식사를 할 때는 젓가락을 짧게 잡고 팔꿈치를 펴서 밥공기를 입에 대고 먹는 습관이 있다. 웨이타에게 차를 주문하여 가져 왔을 때 손가락 끝으로 테이블을 세 번 가볍게 두드리면 고맙다는 표시가 된다. 차를 더 마시고 싶을 때는 주전자 뚜껑을 약간 열어서 엮어 놓으면 된다. 자명종 소리를 장송곡이라고 생각하므로 소리를 내어 잠을 깨게 하는 시계는 선물하지 않는 것이 좋다.

일본 식사 때 양팔꿈치를 식탁에 올려 놓는 것은 큰 실례가 된다. 식사에 초대를 받았을 때 음식을 권하는 의미로 젓가락으로 집어주는 것은 금지이며 반드시 접시에 받아야 하며 음식 씹는 소리를 내지 말고, 식사 중에는 너무 떠들어서는 안된다. 일반 식당에서 대기용 의자에 앉아 기다릴 때 빈자리를 만들어 달라고 재촉하면 안된다. 일본인들은 '4'라는 숫자를 매우 싫어한다. 처음 상면하는 사람

과는 명함을 교환하는 관습이 있으며 매사에 격식을 매우 중시하고 몇번이고 깊이 숙여 인사하는 습관이 있다. 목욕을 오랜시간 하지 않으므로 일본인과 함께 목욕할 때, 특히 대중목욕탕에서는 샤워 정도로 짧은 시간에 마치는 것이 좋다.

태국 모든 국민이 불교 신앙심이 매우 깊어 일상생활 속에서도 예의 범절이 엄격하다. 태국 식의 인사는 합장하고 상체를 약간 숙여야 한다. 거리에서 오렌지색 승복을 입은 승려에게는 존경하는 태도를 가져야 하고 두손을 합장하는 것이 예의이다. 사원에 들어갈 때 반바지 차림은 금물이며, 사원의 본당에 오를 때는 신발을 벗어야 한다. 특히 여성은 승려에게 접근하지 말아야 한다. 승려는 여성을 만지는 것도 여성으로부터 만져지는 것도 계율로 금지되어 있고, 탁발할 때도 여성에게서는 직접 음식을 받지 않는다. 또 불상을 함부로 다루거나 땅에 내려 놓는 일은 삼가야 한다. 왼손은 부정한 손이라고 믿고 있으므로 물건을 집을 때는 반드시 오른손을 사용해야 한다. 머리에 정령이 있어 이곳을 만지면 사망한다고 믿는다. 특히 어린아이의 머릿속에는 부처의 정신과 영혼이 깃들어 있다고 믿으므로 어린아이의 머리는 절대로 만지지 말아야 한다.

말레이시아 남녀를 불문하고 머리에 두건을 쓰고 있는데, 신분과 메카 순례여부에 따라 색깔이나 매는 방법이 다르다. 이슬람교 사원, 힌두사원에 들어갈 때는 반드시 긴 팔 옷을 입고 신발이나 모자를 벗어야 한다. 개는 금기 동물이므로 개를 만진 손으로 남에게 물건을 주거나 악수를 하면 싫어한다. 이슬람교가 국교인 말레이시아를 비롯한 서남아시아 제국, 인도 등에서는 더운 지역인데도 벌거벗은 알몸을 노출하는 것을 싫어한다. 하루에 다섯 번은 메카 쪽을 향하여 꼭 기도를 한다. 돼지고기와 술을 먹지 않는다. 그러므로 말레이인과 식사를 할 때는 돼지고기 요리를 주문해서는 안되고 술도 조심하는 것이 좋다. 말레이 인은 일반적으로 사진 찍히는 것을 싫어한다. 물건을 서로 건네거나 악수할 때는 반드시 오른손으로 해야 하며, 집게 손가락으로 사람을 가르키거나 어린이들의 머리를

손으로 쓰다듬지 말아야 한다. 오후 6시 45분경에서 7시 15분경까지는 기도시간이므로 방문이나 전화를 거는 것은 크게 실례가 된다.

인도네시아 인도네시아인 대부분은 영웅적인 기사 이야기를 즐기지만 초자연적인 영웅이나 여주인공이 등장하는 공상적인 것은 싫어한다. 이슬람교도가 많으므로 말레이시아에서처럼 왼손을 내밀어 물건을 주거나 받거나 어린이의 머리를 손으로 만진다가나 하면 큰일난다. 돼지고기는 엄금하고 있다. 그러나 발리 섬은 예외로서 오히려 돼지고기가 명품이다. 대화 중에 손을 허리에 갖다대면 상대방이 화가 난 것으로 받아들인다. 보통의 화장실에는 물이 고여 있는 곳이 있다. 이 물은 용변후 왼손을 사용하여 뒷처리하는데 사용되는 것이다.

인도 인사법은 ‘나마스테’라고 하면서 가슴 근처에서 합장을 하는 것이 일반적이다. 다만 남성인 경우에는 악수를 해도 좋다. 머리를 옆으로 기울이는 것은 ‘이해한다’는 긍정의 표시이다. 힌두교에서는 왼손은 부정한 손으로 취급되어 용변 후이나 사용한다. 식사도 오른손으로만 한다. 특히 왼손으로 어린이의 머리를 쓰다듬거나 물건을 건네주는 것은 금물이다.

힌두교에서는 소를 시바신의 사자로 믿고 신성시하여 쇠고기도 먹지 않고 때로는 사람 이상으로 보호되기도 한다. 시골길에서 소와 마주쳤을 때도 신중하게 다루어야 한다. 동물은 모기와 파리까지도 애호한다. 힌두교 사원에 들어갈 때는 신을 벗어야 하고 쇠가죽 제품을 들고 들어가거나 몸에 걸치고 들어가지 말아야 한다. 열차, 공항, 군사시설, 다리, 노천의 화장터는 촬영이 금지되어 있다. 또 여성이 화장하는 모습도 촬영해서는 안된다. 밤 중에 나가 노는 일이 없고 그런 장소도 없으며 음주가 금지되어 있다. 여성들은 배꼽은 보여도 괜찮지만 다리를 보이는 것은 금기이다. 그러므로 여성여행객은 다리 까지 모두 가릴 수 있는 간 판탈롱치마를 입어야 한다. 인도에서의 한 여행 경험담을 보면 인도의 또 다른 관습을 엿 볼

수 있다.

“나는 시내 북쪽에 있는 칼리 사원을 찾아가는 길에 처음으로 인도 시내버스를 타보았다. 마침 버스 앞자리가 비어 있는데 무슨 까닭인지 사람들은 앉지 않고 서 있었다. 난 염치 좋게 그 빈자리에 가 앉았다. 그랬더니 사람들의 눈동자가 모두 나에게 쏠린다. 내가 외국인이라고 해서 쳐다보겠지하고 안심하고 앉아 가는데 차장이 와서 나보고 일어나라며 인상을 꺾는다. 난 혹시 무어라도 토해냈나 싶어 얼른 일어섰다. “저걸 보세요” 차장이 손가락으로 천정을 사대질 하듯이 가리켰다. 그곳엔 희미하게 영어로 ‘레이디’라고 써여 있었다. 알고보니 여자석이었다. 여자석이라니 그런 것도 다 있나. 그래서 나 때문에 여자들이 앉지도 못하고 드디어는 차장에게 고자질을 한 모양이다. 세상에 경로석이라는 말은 들었어도 여자석이란 처음이다. 그래서 아까 그 자리가 비었는데도 남자들이 서서가는 이유를 비로서 알 것 같다. 그리고 보니 맨 앞줄 쪽은 전부 여자석이고 옆칸 일부도 여자석으로 고정되어 있다. 그러나 나같이 처음 타본 사람은 설마하니 버스간에 남자석, 여자석으로 구분하리라고 짐작이나 하겠는가.”

싱가포르 ‘상하의 나라’, ‘잘 다듬어진 정원의 도시’라는 애칭에 어울릴 만큼 싱가포르는 하나의 거대한 식물원 같다. 시내 어디를 가나 깨끗한 거리는 알미울 정도로 쾌적하기만 했다. 거리에 나 붙어 있는 무시무시한 경고문들을 보면 그 비결이 더욱 실감난다. 침을 뱉거나 휴지를 버리면 벌금 5백달러, 즉 13만원으로 물린다는 뜻인데, 이 경고는 결코 허풍이 아니다. 싱가포르에서는 벌금엔 성역이 없다고 한다. 그래서 싱가포르를 다녀온 배낭족이라면 이구동성으로 길조심, 쓰레기 조심, 담배조심하라고 신신당부한다. 그리고 또 한가지 특이한 점은 차량들이 대부분 일방통행을 하고 있다는 점이다. 왕복 차선이 아니고 한편으로만 오가기 때문에 나 같이 처음 와본 사람들은 오긴 왔으되 갈 때는 어디서 차를 타야 할지 몰라 난감해 할 때가 한두번이 아니다. 그래서 그곳을 찾다보면 시간만 축내드로 나는 아예 걸어다니기로 작정하였다. 물론 시내라야 코딱

지만한 데다가 거리는 바둑판 처럼 구획정리가 잘 되어있어 표지판을 참고로 한다면 길 잃을 염려도 없거니와 차비도 안들어 일거양득이기는 하다.

필리핀 필리핀 사람들은 세계에서 가장 호의적인 민족임에 틀림없다. 방문객들의 무례함을 발견했을 때 조차 참는 그들의 특이성에 감명받는다. 식사시간에 누가 방문을 하여 식사가 아무리 부족하더라도 같이 식사를 하자고 물어본다. 그렇기 때문에 식사시간에 초대받지 않았을 때에는 가서는 안된다. 일반적으로 초대를 받았을 때는 당신은 재치있게 거절하고 당신이 생각하기에 정말로 괜찮다고 확신이 서면 그 초대에 응해야 한다. 만약 어떤 질문을 했을 때 사실 옳은 대답은 부정적일지라도 긍정적인 답을 받을 수가 있다. 예리하고 관찰력이 뛰어나다면 거리낌 없고 숨김 없는 “yes”와 근본적인 의미로는 “no”인데 “yes”라고 하는 것의 차이를 알 수 있을 것이다. 만약 당신이 불확실하다면 같은 질문, 또는 비슷한 질문을 하나 더 해 보는 것이 좋다. 그때 대답이 “Yes, it is difficult.” 라면 기대되는 반응은 “no”라는 것을 알아야 한다.

네팔 네팔인의 집이나 절 등을 방문시 집앞에 신발을 벗고 들어가는 것이 일반적인 예절이다. 사리탑(STUPA)이나 절은 시계방향으로 돌아보는 것이 예의를 표시하는 방법이다. 종교적인 장소에서나 이들이 신성히 여기는 특수한 장소에서 난잡한 행동을 하거나 소란을 피우는 일은 특히 주의하는 것이 좋다. 악수를 하거나 돈, 선물 등을 건네 줄 때는 반드시 오른손을 사용하는 것이 이곳 네팔에서의 바른 예절이다. 손가락으로 사람이나 이들이 신성시 여기는 상징물을 가르치는 것은 예의에 벗어나는 것이다.

폴란드 가정을 방문할 때는 꽃다발을 선물로 가져간다. 여성과의 첫대면일 때는 상대 여성의 손 등에 키스하거나 포옹을 하는 것이 인사법이다. 축배를 들 때는 단숨에 보드카 잔을 비운다. 화장실(남성용은 ▽, 여성용은 ○) 사용 후에는 반드시 티를 주어야 한다.

독일 음료수 대신 맥주를 마시므로 식당과 술집의 구별이 뚜렷하지 않다. 식당 등에서 냉수를 시키면 물값을 따로 받는 경우가 있다.

프랑스 여성우대관습이 있으므로 여성과 동행할 때는 신경을 써야 한다. 프랑스인은 식사예절이 까다로우므로 주의가 필요하다. 빵을 뒤집어 놓지 않고, 접시 위에 나이프와 포오크를 +자형으로 놓지 않는다. 테이블에는 13명이 절대로 앉지 않고 빨강 와인을 흘리면 왼쪽 어깨에서부터 소금을 뿌린다. 식당에서 물을 시켰을 경우에는 보통 미네랄 워터를 주고 별도로 요금을 계산하게 된다. 고급 레스토랑은 봉사료가 포함되지 않은 계산서이고 비스트로와 카페레스토랑은 봉사료가 들어 있는 계산서이다. 일류레스토랑은 예약을 하고 가야 한다. 프랑스인은 자존심이 강하고 프랑스 국민임을 큰 자랑으로 여긴다. 또 이것을 표현하려고 애쓴다. 특수계급 의식도 강하여 일류가문 출신임을 표시하고 있다. 개고기를 먹는 것, 게르만 민족의 우월성에 관한 화제, 자유를 구속하는 것 등을 제일 싫어한다. 상대의 승용차에 동승할 때 뒷자석에 타게되면 상대방을 운전수로 취급하는 모욕적인 행위로 해석한다. 식탁에서 코를 푸는 것은 이해될 수 있으나 코를 훌쩍거리거나 재채기를 크게 하는 것은 실례로 생각한다. 초청을 받았을 경우에는 정장을 하는 것이 예의이다. 또 안내를 받기 전에 이곳저곳을 들어가 본다거나 물건을 손에 대는 것을 아주 싫어한다. 가게에서 물건을 고를 때에는 판매원이 가져다 주는 것만을 차례로 만져보거나 입어보거나 하는 것이 예의이다. 특히 식료품을 살 때 판매원의 허락 없이 상품에 손을 대는 것은 금물이다.

영국 식사할 때 소리를 내지 않아야 하고 식당에서의 계산은 자기 테이블에서 하는 것이 통례이다. 엘리베이터, 버스, 기차 등을 탈 때에는 여성에게 먼저 자리를 양보해야 한다. 식당에서 자리에 앉을 때는 여성의 의자를 당겨주고 왼쪽으로 돌아 자기 자리에 가서 앉아야 한다. 상의를 벗고 사람을 응대하는 일, 구두를 방 밖에서

벗는 일, 상대 앞에서 구두끈이나 양말에 손을 대는 일 등은 실례로 생각한다.

감비아 아프리카 사람들은 전통적으로 질병이나 재난을 만나게 되면 그 원인이 어떤 사람이 자신에게 악의를 품었거나 자신이 어떤 사람에게 행한 나쁜 언동 때문이라고 믿는다. 이런 경우 무당인 마리부를 찾게 된다. 마리부는 질병이나 재난의 원인이 무엇인가를 알아내야 하고, 이 원인에 따라 병을 치우하며, 재난의 재발을 방지하는 방법을 가르쳐 준다. 마리부는 우선 어떤 자가 사업에 실패하도록 악의를 품었다고 하면 그자가 누구인가를 알아낸다. 만일 그가 다른 마리부의 부적을 갖고 있으면 그 부적의 효과가 없도록, 사업에 실패한 사람의 요청에 따라 「역의 주문」을 외고 역의 부적을 만들어 준다. 농부가 한해를 당해 비를 원한다거나 작물에 병충해가 심해도 마리부를 찾는다. 마리부는 농촌 사람들에게는 제사지내는 방법을 가르쳐 주고 그렇게 하면 신의 노여움이 가시게 되어 비가오고 메뚜기 떼가 사라진다고 한다. 비를 위한 기우제는 인근 이슬람 사원에서 열리기도 한다. 마을 사람이 집단으로 모여 합동 기도를 올리고 여성들을 동원하여 춤을 추게 한다. 여자는 누더기 옷을 입고, 남자 아이들은 나뭇가지와 긴 막대기를 들고 나와 조상의 묘를 치면서 춤을 춘다.

가나 가나에는 40여종, 부족이 살지만 그들의 전통사회와 고유 풍습은 비슷하다. 이 중 대표적인 부족인 아산티 족을 보면, 이들의 사회조직은 부계와 모계의 쌍분조직의 혼합형태가 그 특징이지만 일반적으로 가계와 재산의 상속은 모계에 따른다. 친족의 조직에 있어서도 모측의 3촌이 중요한 위치를 점한다. 아직 각 지방에 수많은 촌락 단위가 존재하고 약 40개 단위의 도시조직, 그리고 이들 단위마다 각각의 우두머리가 있으며, 그 위에 이를 대표하는 국가 단위의 왕이 상존한다. 어떤 청년이 도시에 나와 돈을 벌어도 그 청년의 월급을 모은 돈은 고향의 친척들과 나누어 쓰고 또 그곳에서 큰 집을 마련하게 된다. 가나대학의 사회학과 멘즈 교수는 가나

사회의 이와 같은 공동공유의 전통풍습, 특히 그룹웨어링을 위주로 하는 공동체 의식구조를 그들의 전통적 사회적 미덕으로 평가하였다. 그러나 아프리카 사회의 그룹웨어링 풍습으로 한사람의 부의 축적을 저해하고 결국 저축이 없는 사회를 연장함으로써 국민자본 형성을 어렵게하여 후진국이 당면한 경제 개발에 커다란 장애요소가 된다.

케냐 마사이 족은 한집안에서 아이가 태어나면 우선 1개월 간은 비밀에 붙여 이웃이나 마을에 알리지 않는다. 1개월이 지나 갓난 아기가 정상적인 기능을 하면 비로소 아기의 탄생을 외부에 알린다. 만일 그 아기가 비정상적인 장애아인 경우에는 죽여 없앤다. 남 녀할 것 없이 나이 세 살에서 6세 까지 사이에 귀에 구멍을 뚫고 무거운 쇠붙이를 달아맨다. 귓밥이 길게 늘어날수록 미남 미녀로 인정받는다. 그러므로 마사이 족의 귓밥은 심할 경우 귀 전체의 길이보다 2~3배 더 길어져서 늘어난 귓밥을 본래의 귓전에 한바퀴 감는다.

자료 : 유적따라 성지찾아 세계일주. 1996.
세계를 보고 배운다. 1991.

월별 세계의 축제

- 1월 : 호주-시드니 페스티벌, 호주의 날 축하 행사
 태국-보상우산전(우산을 선보이거나 경연대회를 통해 전통공예 기법과 솜씨를 선보임), 용과 사자 퍼레이드
- 2월 : 홍콩-구정, 연등 축제(음력 1월 15일)
 싱가포르-강 홍빠오르 특별행사(구정기간에 열림, 등불, 장터)
 태국-전통스포츠 민속놀이 축제, 꽃 축제(꽃 전시, 수예품, 미인선발대회)
 일본-삿포르 눈축제, 카스기신시의 등 축제
- 3월 : 호주-국제 드래곤 보트 페스티벌, 멜버른 오사카 요트 레이스
 태국-람두안 꽃 축제(문화행사로 향토음식 및 토산품 전시회, 향토시장)
 일본-하나마쓰리(여자 어린이를 위한 ‘하나’인형 세트와 가구의 모형을 진열)
 사이판-연례 화목 예술 페스티벌(문화행사)
 스위스-재즈 페스티벌
- 4월 : 중국·홍콩-청치우 빵 축제
 호주-유레카 재즈 페스티벌, 멜버른 코미디 페스티벌, 캔버라 국제기구 페스티벌
 태국-파타야 축제
- 5월 : 말레이시아-카마탄 축제(민속 무용을 비롯한 다양한 축제), 국제 연날리기 대회, 국제 난축제
 태국-야소톤 로켓 축제(다양한 로켓에 불을 붙여 날아가게 함)
 일본-하카타 돈타쿠(갖가지 모습으로 분장한 시민들의 시가

행진), 가마우지 낚시(조련된 새로 온어를 낚는 고대의 방법을 활용한 것)

6월 : 말레이시아-가와이 다악축제(전통게임)

핀란드-쿠오피오 댄스와 음악페스티벌

태국-파타콘 축제(불교의 전래 동화에 그 유래를 두고 있는 축제로 요정복장을 하고 행진을 하며, 스님들은 부처의 깨달음 이전의 고행과 관련된 이야기를 암송한다.)

일본-모내기 축제(신사의 논에 모를 심는 의식)

7월 : 말레이시아-꽃 축제, 클랑탐 드럼 페스티벌

핀란드-카우스티넨 민속 음악 페스티벌

태국-촛불축제(불교 의식과 관련, 예술적으로 아름답게 조각된 밀랍 양초)

일본-하카타 야마가사(‘야마가사’ 함대의 행렬), 기온마쓰리(쿄토에서 가장 유명한 축제)

8월 : 말레이시아-카메룬 고원 꽃 축제

일본-칸토마쓰리(가을의 풍성한 수확을 기원하는 ‘타나바타’ 형식), 타나바타(일본에서 가장 유명한 칠석제)

미국(하와이)-슬랙 키 기타 페스티벌, 국제 빌 낚시대회

9월 : 말레이시아-전통음식 축제

싱가포르-원숭이 신의 탄생일

태국-피치트 보트 경주 대회

일본-야스부에(말을 타고 활을 쏘는 등의 일본 봉건시대를 연상케 하는 축제)

미국(하와이)-와이키키 격류 수영대회

뉴질랜드-뉴질랜드 공예품 전시회

10월 : 말레이시아-콜랑탕 팡이 돌리기(55kg의 팡이 돌리기), 보르네오 사파리

태국-푸켓 채식주의자 축제

일본-오쿠키, 지다이마쓰리(교토가 일본의 옛 수도가 되었던 것을 기념하는 축제)

하와이-마카하키축제(고대 하와이 사람들의 평화기원 행사)

를 재현), 철인경기

뉴질랜드-철쭉주간

11월 : 말레이시아-국제보물찾기(전 세계에서 모인 기자단이 자동차로 보물을 찾는 경주)

태국-원숭이를 위한 중국음식 축제

뉴질랜드-꽃페스티벌

12월 : 태국-이산 연날리기 축제

일본-치치부 요마쓰리(일본 3대 축제중의 하나)

태국 부미불 국왕 축제는 ‘왕의 축제’로서, 자신의 생일은 설령 그날 지나쳐도 국왕의 탄신일만큼은 성대하게 보내는 것을 모두 자랑스럽게 여긴다. 5일간 이어지는 국왕탄신 기념일의 마지막 축제날에는 축하하러 온 사람들이 싸남룽으로 구름 처럼 물려든다. 길거리에서 밤을 세우는 가족들, 열음을 가득 채운 식수를 무료로 나눠주고 있는 봉사단 학생들, 임시 가설무대에서는 가수가 열창을 하고 구경꾼을 상대로 하는 장사꾼들의 고함소리가 고막을 찢는다. 이 모든 축제가 범벅이 되어 분위기는 막바지로 뜨겁게 치닫는다. 밤에는 축하의 폭죽이 터지고 노천 강당에서는 영화를 틀어준다. 새벽녘까지도 사람들은 왕국을 배회하며 왕의 건강과 왕실의 영원함을 기원하면서 밤을 하얗게 밝힌다. 태국의 국왕은 이곳에선 마치 신 처럼 군림하는 듯하다.

또한 마하푸자는 모든 절에 있는 불당은 촛불을 밝히고 순회하는 최고의 공휴일이다. 부처가 그의 설법을 들으려온 1,250명의 득도한 스님들에서 설법한 것을 기념하기 위해 음력으로 세번째 보름에 열린다.

송클란축제는 태국에서의 음력 설이나 마찬가지이다. 부처는 목욕 정제하고 스님과 원로들은 그들의 손으로 물을 튀김으로써 젊은 태국인들의 존경을 받는다. 많은 양의 물을 재미로 뿌리기도 한다. 송클란은 모든 사람에게 재앙에서 면해주고 문자 그대로 더위를 식혀준다는 의미이다. 지금은 장난이 심해져서 물벼락을 맞지 않으려면 방에 숨어 있을 수 밖에 없다.

로이 크라통은 11월의 보름에 주로 열리는 축제이다. 작은 연꽃 모양의 바구니나 바나나 껍질로 만든 배에 꽃, 향, 초를 조화있게 꾸며서 태국의 강, 호수, 수로에 띄운다. 이것은 특이한 태국만의 축제로 수코타이에서 유래되었고 북쪽지역에 가장 화려하게 치루어진다. 치앙마이 주민들은 뜨거운 공기를 넣은 풍선을 띄운다. 수코타이에 있는 국립역사공원에서는 감동적인 빛과 소리의 향연을 벌인다.

세네갈 대표적인 민속축제는 코리테(Korite), 타바스키(Tabaski), 마우르드(Maouloud) 등을 들 수 있다. 타바스키는 매년 7월 경에 있으며 일명 양의 축제라고도 한다. 이날은 마호메트의 제자인 아브라함의 희생을 기념하는 축제이다. 이슬람교도들에게는 연중 가장 큰 축제로 각 사원마다 살아있는 양의 목을 베는 소위 희생양 행사가 거행된다. 이날은 남편이 아내에게 한해 동안 집안 살림에 시달린 수고에 보답한다는 뜻에서 반드시 양 한마리를 선사해야 한다. 만일 양을 선사하지 못하면 그 가정은 아내의 불만을 자칫 파탄에 이를 수도 있다고 한다. 그래서 남편들은 평소에 양을 살 수 있는 재력을 쌓아야 한다. 아내를 서넛 거느린 남편에게는 이것이 큰 부담이다. 더욱이 이 무렵에는 양값이 여느때 보다 2~3배 폭등하여 우리나라 추석 물가 대책 처럼 정부 당국이 인접국으로부터 양을 수입, 수급사정을 원할케하며 서민들의 가계를 도와주기도 한다.

마우르드 또는 가무라고 하는 날은 마호메트의 탄신일을 기념하는 축제로 매년 10월 경이다. 축제 때는 각 마을 단위로 사람들이 모여 북과 같은 타악기를 중심으로 장단을 맞추고 남녀노소가 나뭇대로의 몸짓으로 춤을 춘다. 이런 놀이는 원주민들의 관습처럼 되어 마을에 좋은 일이 생길 때나 귀한 손님을 맞을 때 언제나 한바탕 어울려 춤을 추게 된다.

프랑스 프랑스 북쪽 지방에서는 ‘주보성인제’라 하는 매우 인기있는 축제가 있다. 주로 시골에서 많이 열리는 이 축제는 이웃마을

사람들과 어울려 노는 종교적이며 정치적인 색채를 띤 마을 축제로 사흘 동안 밤낮으로 계속된다. 이날은 특별히 과일잼이나 햄, 고기 파이 등 푸짐한 음식을 차려놓고 밤새도록 춤을 추며 노는데, 때를 지어 이리저리 물려다니며 노는 아이들 때문에 축제는 더욱 활기차고 즐거워진다. 북부지방에서는 어른 아이 할 것없이 기괴한 복장의 가면과 복장으로 가장울하고 여러날 동안 거리행진을 하는 카니발이 인기있다. 겨울의 상징으로 카니발이 끝나면 가면을 태워 여름이 올 것이라는 상징을 갖기도 한다.

핀란드 매년 6월 24일에 열리는 하지제가 유명한데, 6월 한여름이 되면 핀란드 북부지역에는 수주일 동안 태양이 지지 않는 백야가 계속된다. 이 기간 중에 열리는 하지제에는 특별히 한여름밤에 결혼 행렬이 이어지는가 하면 민속음악과 취주음악, 민속놀이와 댄스파티가 밤새도록 열린다. 그러나 도시에 사는 사람들은 대부분이 축제기간 동안 가족이나 친구들과 호숫가의 별장에서 사우나와 수영을 하며 모닥불에 소세지를 구워먹으며 보내기도 한다. 백야가 시작되면 핀란드 북부지역은 백야의 여름을 보러오는 많은 여행객들로 붐빈다.

터키 종교적인 축제로 메블라나 축제가 있다. 해마다 12월 17일이면 어김없이 고대 셀주크투르크의 수도였던 코나사에서 열리는 이 축제는 신과 영혼을 찬미하는 시낭송과 음악, 그리고 이에 맞춰 길고 흰 통치마를 입은 남자무용수들이 계속해서 돌며 춤을 추는 춤의 제사로 이어진다. 수시간 동안 제자리에서 도는 춤을 춤으로 써 무용수들은 무아지경에 이르고 독수리가 창공을 향해 날아오르듯 자신들의 영혼이 신의 곁으로 가까이 간다고 여긴다. 715년의 역사를 갖고 있는 메블라나 축제는 독특한 형식이 윤희수, 신과 영혼을 찬미하는 시와 음악을 통해 모든 이의 영혼을 정결케 해준다는 믿음에서 나오는 중요한 종교적 행사이다.

자료 : 유적따라 성지찾아 세계일주. 1996.
젊은 여행자들-아시아-. 1994.
국제교류준비활동. 1995.
세계의 풍물. 1991.

힌두교 힌두 최대의 성지인 바라나 시의 갠지즈 강은 힌두교도들이 일생에 반드시 한 번씩 와서 속죄로 씻어야 하는 마음의 강이다. 그들은 이 강에 와서 영혼을 깨끗이 씻고 바라나시에서 최후의 죽음을 맞이하는 것을 가장 큰 행복으로 여긴다. 인도 사람들의 어머니라고 불리는 갠지즈 강은 언제나 변함없이 신비로운 자태로 흐르고 있다. 마더 갠지스, 이 강은 히말라야로부터 인도양으로 흐르는 강이다. 그래서 갠지스를 히말라야의 딸이라고 한다. 이 딸은 무엇이든 깨끗하게 하는 힘을 갖고 있다고들 믿고 있다. 이 강에 와서 씻음을 통해 그 영혼은 하늘로 올라간다는 것이고 죽은 사람의 재가 강물에 뿌려지면 다시 환생한다고 믿었다. 사원에 들어가려면 우선 신발부터 벗어야 한다. 그러나 입구는 진흙바닥 처럼 질퍽하고 더구나 소가 똥을 싸서 함께 범벅이 되어 여간 불쾌하지가 않다. 그렇지만 이 곳을 찾는 신자들은 한결 같이 깨끗한 옷차림을 하고 와서 마치 자기 안방처럼 아주 자연스럽게 신발을 벗어두고 맨발이 된다. 몽클한 축감이 이상스러운 것 같았으나 아무렇지도 않다는 표정들이다. 그들은 입구 층계에 엎드려 이마를 땅 끝까지 대고 경배를 한다. 한손에는 신에게 바칠 꽃을 들고 대부분의 힌두 사원에는 종을 매달아 뉘듯이 신자는 그 종을 치며 자기 자신이 신의 곁으로 왔음을 알린다. 그래서 신자들이 입장할 때마다 종소리가 그치지 않는다. 그러나 성직자는 그 소리를 듣고 명상에 잠긴다. 종소리가 많이 울릴수록 그의 명상은 더욱 더 맑아진다는 것이다. 즉 성지는 소리의 한 가운데 중심이 되어 그 소리 안에서 깨달음을 얻게 된다고 한다. 참으로 오묘한 명상의 세계이다. 바로 황금사원을 중심으로 1, 2백미터 정도의 골목길은 신에게 바칠 공물이나 호화찬란한 원색의 물감과 목걸이, 팔찌, 그리고 찻집과 꽃집 등 온통 종교적 분위기를 자아내는 가게들이 즐비하다. 그런데 이렇게 비좁은 골목길에도 사람들 보다 더 우아한 품으로 돌아 다니는 것이 있

다. 바로 소다. 소는 시바신이 타고 다닌다는 성우여서 인도에서는 그 만큼 소를 숭배한다. 시바신은 세상을 평정하기 위해 언젠가 나타나는데 바로 이 소가 그의 화신이라고 믿고 있기 때문이다.

그렇다면 도대체 시바는 어떤 신인가? 힌두교에는 수 많은 신들이 있는데 그 중 브라만, 시바, 비슈누 등 세 신이 가장 대표적인 신이다. 브라만은 우주를 창조하고, 비슈누는 유지하며, 시바신은 파괴시킨다고 한다. 브라만신은 네 개의 머리와 네 개의 손을 가졌고 커다란 새를 탄 모습을 하고 있다. 비슈누신은 다시 열명의 신으로 분리되는데 부처는 아홉번째 신이라고 말한다. 시바신은 힌두에선 가장 많이 믿고 있는 대표적인 신으로서 생명의 창조와 파괴를 관장하기 때문에 사람들은 이 신을 가장 두려워하며 숭배한다. 바로 이 시바신의 아내로서 죽음과 시간을 다스리는 칼리가 있다. 칼리신은 해골을 들고 붉은 혀를 길게 내밀고 항상 피에 굶주린 모습을 하고 있는 형상이다. 이에 비해 시바신은 링가라고 불리는 남자의 성기 모습을 하고 있다. 즉, 생명의 창조를 근원으로 하고 있기에 성우를 타고 다니는 그의 몸매는 가냘프고 어여쁜 여자의 모습처럼 아름답게 표현되고 있다. 그밖에 시바신의 또 다른 아내 파르바티가 있는데, 그 둘 사이에서 태어난 힘이 장사인 가네샤가 있다. 가네샤는 어머니의 말만 듣고 아버지의 말은 듣지 않자 화가난 시바는 가네샤의 목을 잘라 버렸다. 그러나 자기 아들임을 생각하고 불쌍히 여긴 나머지 코끼리의 목을 떼어다가 가네샤의 몸에 다시 붙여주었다. 즉 가네샤는 코끼리의 모습을 한 신으로서 이 신은 학문과 재보를 담당한다. 그리고 바람의 아들인 원숭이 모습의 하누만 신이 있어 힌두인들은 원숭이를 해치지 않는다. 그 밖에도 하늘과 천동을 지배하는 여러 신이 있다. 사람들은 다 같은 계통의 족보인 이 신들 중에서 아무 것이나 좋아하는 것을 선택해서 섬기면 된다. 인도는 신이 살고 있는 세상이다. 이러한 신들의 이야기를 알지 않고서는 그들의 힌두이즘을 이해하기에는 곤란한 점이 너무나 많다. 그래서 정작 이 힌두의 내용을 알게 되면 신비스러움에 빠지게 되고 그 세계 속에 몰입하면 알 수 없는 무아지경에 도취하게 된다.

유대교 이스라엘에서 토요일은 안식일이기 때문에 무엇이든지 노동에 속하는 일체의 행동을 삼가야 한다. 또한 유대교 성지에서의 모든 카메라 촬영이 금지된다. 이유는 사진촬영도 노동의 하나이기 때문이다. 안식일이란 유대인들이 갖는 매주 1회의 휴일을 말한다. 하나님이 천지를 창조하고 7일째 휴식을 취했다고 하는 것에 근거를 두고 있다. 안식일의 이스라엘은 대단히 조용하다. 거리에 나오는 자동차도 거의 없어 순례길에는 정체가 없다. 통곡의 벽으로 가면 입구에는 교직자들이 ‘바티’ 즉 유대교 복장을 하지 않은 모든 방문객에게 성지에 들어서는 예의로서 간이 ‘키파’(흰색의 빵모자)를 나누어 주고 또 ‘매주자’라는 하얀 나무막대기를 지팡이로 쓰게 한다. 방문 순례자들 모두가 벽으로 다가가서 바위에 손을 대거나 이마를 부비며 “신의 말씀을 좇겠노라”, “신의 말씀에 따르겠노라”라고 중얼거리면서 통곡과 함께 기도를 올린다.

통곡의 벽은 여러번 세워진 예루살렘 신전 중에서 헤롯왕이 재건할 때 구축한 신전 언덕의 서쪽벽 일부를 말한다. 현재 남아 있는 부분의 지상부분은 길이 약 50cm, 높이 약 20cm, 정상까지 43단의 바위를 쌓았으며 이중 윗쪽 17단은 그 후대에서 구축한 것이다. 하부의 26단은 길이 4~5m, 높이 1m 규모의 바위로서 헤롯 왕 시대의 특유한 녹색바위를 잘라 축조한 것이다. 현재 하부의 15단은 지표 밑에 파묻혀 있다. 통곡의 벽은 잃어버린 신전과 국가를 추모하며 재건을 원하는 최대의 성지로서 유대인 순례자가 끊임없이 찾고 있다. ‘하코텔 하마아라비’라고 부르는 이 벽에는 유대인들이 비잔틴 유폐 등 해외망명으로부터 돌아올 수 있다는 희망의 상징이기도 하다.

유대교는 뒤에 나타나는 기독교, 이슬람교와 근원을 같이하며, 유일신과 단일성이라는 점에서는 오히려 이슬람교에 가까워 기독교 이상으로 철저한 단일성과 합리성을 갖는다. 단일종교니 보편적 종교이니 하면서 종교학상으로 분류하게 된 것은 19세기 후반, 근대 서구의 학문으로 종교학이 성립된 이후의 일이다. 유대교는 3,000년에 걸쳐 여러 인종과 민족의 마음을 사로잡아 나라와 인종, 민족의 경계를 넘어 퍼졌다. 따라서 그 유대교를 믿는 현대의 유대교도

결코 고대 이스라엘 백성의 인종적, 민족적 직계 자손은 아니다. 기독교나 이슬람교 처럼 여러 인종과 여러 민족이 섞인 집단이다. 유대교에서는 이집트에 노예로 있을 때 하나님의 구원으로 그곳을 벗어나던 날을 기념한 유월절, 초막절 등 다양한 절기를 지키며 그에 맞는 적당한 음식도 정해져 있다.

기독교(크리스티교) 예수의 출생과 부활로 인한 ‘구원’으로 설명되는 기독교는 예수 크리스트의 부활을 기념하는 축제일을 갖는다. 부활축일은 춘분후 첫 만월 직후의 일요일이며, 부활절은 부활주일로부터 50일 동안의 기간이다. 예루살렘에 위치한 성묘교회에는 수천의 순례자가 방문한다. 특히 부활절에는 대단한 인파로 붐빈다. 성묘교회에서 행하는 부활축제는 대단하다. 해마다 부활절이 되면 세계 방방곡곡의 많은 성직자들과 신도들이 몰려 온다. 이들은 감람산에서 겟세마네까지 예수가 십자가를 메고 걸어간 비탄의 길을 따라 행진한다. 페레이드는 성복차림과 평복차림 할 것 없이 한손엔 찬송가를 들고 다른 한 손에는 종려나무나 감람나무 가지를 들고 “아멘, 예루살렘!, 할렐루야!”를 외치거나 성가를 부르며 행진한다. 예수가 십자가 못박혀 죽은 것을 기념하여 세운 성묘교회 옆에는 6개 종파가 그 주변에 거점을 두고 있다. 그리스 정교, 아르메니아 정교, 에티오피아 정교, 시리아 정교, 로마 카톨릭, 콥트교회가 있다. 이러한 종파는 대부분 구교이며 신교로서 다양한 계열들이 나뉘어진다.

불교 불교는 대중에 대한 가르침을 중시하는 대승불교와 자기구원을 강조하는 소승불교로 나눌 수 있다. 먼저 태국을 중심으로 소승불교를 면모를 살펴보면 다음과 같다. 태국의 어디를 가더라도 쉽게 불탑을 접할 수 있고, 황색 적삼을 입은 승려들을 만날 수 있다. 또한 어느집에 가든지 집안에 불당이 마련되어 있다. 이는 이들의 삶의 전면에 위치해 있는 불교의 절대적인 힘을 알 수 있게 한다. 태국의 젊은이들은 한 번씩은 불가에 입문하는데, 이들은 이론 새벽 맨발로 탁발을 하러 시내에 돌아다닌다. 신앙심이 두터운 태국

아낙네들은 동냥하러 다니는 승려들에게 먼저 음식을 바친 다음 온 가족들이 식사하는 것이 일반적이다. 이는 승려들이 외식주에 연연해 하지 않고 불도에 정진할 수 있도록 하기 위한 것으로 승려는 픽쿠, 즉 구걸하는 자라고 부르며, 구걸하는 자를 부양하는 이들을 카라와트, 즉 집에 있는 자의 의무라고 생각한다. 태국의 불교가 우리와 다른 점은 태국에는 비구니가 없으며, 종교의 자유가 있음에도 불구하고 다른 종교가 번성하지 못한다는 것이다. 우리의 법당에 들어갈 때도 마찬가지로 이들의 사원에 들어갈 때도 맨발로 들어가야 하며, 관광객들에게도 긴바지를 입도록 권한다. 부처의 생김새도 우리와 큰 차이가 있다. 태국의 부처는 조금 암체처럼 생겨서 은은한 불심을 불러내기에는 외형상 역부족인 것 같다. 불상을 모셔두는 법당의 경우 더욱 우리와 큰 차이를 보이는데 태국의 법당은 호화로운 칼라와 반짝이는 에머랄드, 창끝과 같은 용마루에서 차이를 보인다.

이슬람교 이슬람교도이기 위해서는 먼저 유일신 알라, 천사, 경전, 예언자, 내세, 천명의 여섯 가지를 믿어야 한다. 그것이 ‘육신’이다. 이 믿음을 겉으로 드러낸 것이 신앙고백(샤하다), 예배(사라트), 회사(자카트), 단식(사람), 순례(하지)의 다섯가지 행위 즉, 오행이다. 일방적으로 신과 마주하고 신에게 감사는 기도 사라트는 개인적인 바람을 기도하는 두아와 구별되며 대개는 하루 다섯차례의 예배를 드린다. 그러나 코란에는 “정해진 예배를 지키라”고 했지 엄밀히 회수를 지시하지는 않았다. 메카시대, 무하마드의 예배는 새벽, 일몰, 밤의 3회 였던 것 같다. 여기에 먼저 정오가, 뒤에 오후의 예배가 더해져 새벽(파지르), 정오(즈푸르), 오후(아스트), 일몰(마그리브), 한밤(이샤)의 다섯 차례가 되었다. 이슬람에서 특별히 볼 수 있는 의식은 성스러운 라마단의 달이다. 라마단의 달은 사람들이 신에게 기도를 드리고 신의 용서를 구하기 위해 회교도들이 한달동안 금식하는 달이다. 이 기간 동안에는 해가 저물기까지는 어떠한 음식이나 음료, 심지어 흡연도 할 수 없다. 일몰이 지나야만 음식을 먹을 수 있으며 이를 위해 일몰전에 많은 종류의 음식

과 특별한 피자 등을 준비한다. 라마단 기간 동안 이슬람교인들은 일년동안의 수입의 약 2.5%에 해당하는 자카트를 가난한 사람에게 기부해야 한다. 금식을 하며 자카트를 기부하는 것은 타인의 어떠한 통제나 간섭 없이 자신만이 알고 행하는 비밀로서 인간과 신이 직접적인 연계를 맺는다는 것을 의미한다. 한달간의 금식이 끝나는 라마단의 마지막날은 연회음식을 준비하고 아이들의 새 옷을 마련하는 분주한 날이다. 금식이 끝난 다음날부터 시작되는 연회의 첫 번째 날 첫식은 이른 아침 기도를 드리기 위해 바쳐진다. 이날 가족들은 고인의 묘지를 찾거나 출가한 여형제나 친척, 이웃을 방문하여 하루를 보낸다.

자료 : 유적따라 성지찾아 세계일주. 1996.
100문 100답 중동·아프리카. 1994.
아랍문화의 이해. 1996.
배낭족 이야기. 1989.

참고문헌

- 공일주(1996). 아랍문화의 이해. 서울:대한교과서주식회사.
- 구미래(1992). 한국인의 상징 세계. 서울:교보문고.
- 김성호(1993). 젊은 여행자들-유럽-. 서울:학생여행문화센터.
- 김수영(1996). 우리 문화 퀴즈 탐험. 서울:사계절.
- 동아출판사 편(1993). 동아세계대백과사전. 서울:동아출판사.
- 문화체육부(1995). 세계문화비교체험활동. 서울:문화체육부.
- 문화체육부(1995). 청소년국제예절집. 서울:문화체육부.
- 삼성물산주식회사 홍보실 편(1991). 세계의 품물. 서울:고려원미디어.
- 손효원(1994). 젊은 여행자들-아시아-. 서울:학생여행문화센터.
- 유종현(1996). 유적따라 성지찾아 세계일주. 서울:집문당.
- 윤재현(1989). 배낭족 이야기. 서울:햇빛출판사.
- 이형식 역(1995). 세계문화 벗겨보기. 서울:일출.
- 정일남(1995). 나의 지구촌 과학여행. 서울:도서출판 국제.
- 채정자 역(1994). 100문 100답 중동·아프리카. 서울:도서출판 비인.
- 최복림(1989). 넓은 세상을 왜 좁게 사나. 서울:유림문화사.
- 한광일(1995). 최신 레포트백과. 서울:솔바람.
- 한국걸스카우트연맹(1994). 멋진 세계인이 되려면. 서울:한국걸스카우트연맹.
- 한국관광공사 편(1992). 해외여행안내-동유럽-. 서울:한국관광공사.
- 한국관광공사 편(1992). 해외여행안내-중남미-. 서울:한국관광공사.
- 한국브래태니커 편(1994). 한국브래태니커사전. 서울:한국브래태니커.
- 한국청소년연맹(1987). 한별활동지도자료. 서울:한국청소년연맹.

한국학술진흥재단 국외연수기획지원실(1991). 세계를 보고 배운다. 서울: 한국학술진흥재단.

한승희·노혁·이혜연(1995). 국제교류준비활동. 서울: 한국청소년개발원.