

[2013년 가톨릭청소년캠프 이론 연수]

I. 주제

: “그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다.” (루카 24,31)

II. 연수일정

1. 5월 10일(금) 19:00~22:00

- 1) 오리엔테이션 및 말씀전례
- 2) 캠프 개론 및 캠프장 & 스텝장 역할
- 3) 캠프 기획 & 프로그램 8단계

2. 5월 11일(토) 14:00~21:00

- 1) 응급처치 안전교육
- 2) 2013년 중고등부 캠프 실제 프로그램 전달
- 3) 선택 교육
 - ① 캠프 형태에 따른 운영 : 도보성지순례 및 여행캠프 등 기획 및 프로그램 TIP
 - ② 캠프에서의 전례 : 저녁전례 및 공동체 미사 기획
 - ③ CYA 운영 : 캠프에서의 CYA 운영 및 조직
 - ④ Staff : 기본교육 및 실습, 캠프 전례 세팅
- 4) 프로그램 짜기 실습

※청소년국 중고등부 공지사항

1. 2013년 교사의 날

서울대학교 청소년국 중고등부에서는 청소년들에게 하느님의 사랑을 전하기 위해 헌신하고 있는 교사들을 격려하고 지지하기 위해 '2013년 교사의 날'을 마련하였습니다. '교사의 날'에는 하느님의 일꾼으로 불러주심에 감사드리기 위한 '주교님과 함께하는 공동체 미사'와 더불어 '근속교사 및 가청캠 프로그램 공모전 시상식'도 함께 이루어질 예정입니다. 많은 본당의 교사들이 한 자리에 모여 서로 기쁨을 나누며 반짝반짝 빛나는 축제의 날이 될 수 있도록 교사 여러분의 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

- ◆ 일 정 : 2013년 5월 18일(토) 오후 3시
- ◆ 장 소 : 혜화동 가톨릭 청소년 회관 3층대강당

2. 캠프 전 레크리에이션 연수

각 본당에서 준비하는 가톨릭 청소년 캠프가 하느님과 함께 공동체를 체험하는 좋은 자리가 될 수 있도록 도움이 되고자 아래와 같이 캠프 전 레크리에이션 연수를 마련하였습니다. 많은 참여 바랍니다.

- ◆ 대 상 : 본당 중고등부 주일학교 교사, CYA 대표자
- ◆ 장 소 : 혜화동 가톨릭 청소년 회관 대강당
- ◆ 일 시 : 2013년 6월 30일(일) 오후 2시~6시
- ◆ 교육내용 : 가톨릭 청소년 캠프를 위한 REC DANCE 교육
 - ☞ 2013 캠프전 레크 댄스 동영상 CD 배부 (본당 당 1매)
 - ☞ 저작권 문제로 인하여 연수당일 동영상 촬영은 금지됩니다. 이점 꼭 유의해 주세요!
- ◆ 교육비 : 교사 1인당 20,000원 / CYA 1인당 15,000원
- ◆ 준비물 : 간편한 복장, 운동화 (※물, 음료수 제공)
- ◆ 접수마감 : 6월 26일(수)까지

차 례

PART 1. Program

I. 캠프 개론	6
II. 가톨릭 청소년 캠프란?	11
III. 프로그램 기획 8단계	13
IV. 기획 주제에 맞는 프로그램의 기획	15
V. 2013년 청소년국 중고등부 사목방향	22
VI. 2013년 가톨릭 청소년 캠프 프로그램	24

PART 2. Staff

I. 가톨릭 청소년 캠프 개론	58
II. 가톨릭 청소년 캠프 Staff의 자세와 준비	58
III. 가톨릭 청소년 캠프 전 Staff 준비사항	58
IV. 가톨릭 청소년 캠프와 캠프파이어	63

PART 3. 캠프 형태별 운영

I. 봉사캠프	68
II. 성지순례	70
III. 여행캠프	71

PART 4. Recreation

74

“그러자 그들의 눈이 열리며 예수님을 알아보았다.” Lk 24,31



PART 1.

PROGRAM

I. 캠프 개론

II. 가톨릭 청소년 캠프란?

III. 프로그램 기획 8단계

IV. 기획 주제에 맞는 프로그램의 기획

V. 2013년 청소년국 중고등부 사목방향

VI. 2013년 가톨릭청소년캠프 프로그램

1. 캠프 개론

1. 캠프 개론

(1) 캠프의 정의 ⇨ 계획과 목적이 있어야 한다.(행락과 구분)

- 천막이나 움막의 시설
- 준비에서 수행 정리까지의 장기간
- 부분적 야외 활동을 망라한 종합예술

(2) 캠프의 목적 ⇨ 캠프는 목적을 가져야한다.

- 인간성 회복(생활을 풍요롭게 하는 지혜 육성)
- 연대의식 강화(우정, 공동체 의식)
- 건강증진, 체력의 함양
- 사회적응력 배양(사회성)
- 자연에 대한 애정
- 봉사와 감사의 정신

(3) 캠프의 역사

- 농경생활 정착전의 유목 생활
- 고대 전쟁시의 임시 막사
- 삼국시대 화랑도(명산대천에서 야영)
- 19세기 말 (독) '반더포오겔' 운동, '유스 호스텔' 운동
미국의 학교 캠프 : 1861(미) 프레드릭 교회캠프, 사설캠프
- 1907년 (영) '보이스카우트' 캠프

* 조직 캠프

- ① 조직적으로 이루어져야 한다.
- ② 교육적 의도와 목적성을 가져야 한다.
- ③ 계획 ~ 실행 ~ 평가까지의 과정을 가지고 있다.
- ④ 지도자(Director, Leader)가 있어야 한다.
: 캠퍼의 욕구, 심성, 사고 등을 이해 할 수 있어야 한다.
- ⑤ 프로그램이 전개되어야 한다.

(4) 캠프의 유형

- ① 목적별 : 교육, 봉사, 훈련, 레크리에이션....
- ② 기간별 : 당일, 1박, , 장기간(6박7일 이상)
- ③ 규모별 : 단독, 2인, 합동, 연합, 전국, 국제야영
- ④ 장소별 : 이동, 주둔, 임간, 임해 (강가에서는 캠프를 하지 않음)
- ⑤ 대상별 : 어린이, 청소년, 가족, 부자, 심신 장애인,

	집중식 캠프 (Centralized Camp)	분산식 캠프 (Decentralized Camp)
특징	모임 중심 강사 중심	활동 중심 지도자 중심
그룹 형태	대그룹 중심	소그룹 중심
강조점	주최기관이 목표하는 내용을 참가자들에게 주입	참가자들의 욕구와 흥미에 입각하여 의사를 반영
프로그램 진행	일정 시간에 한 가지 프로그램을 진행하며 주로 강의식으로 진행	일정시간에 여러 가지 프로그램을 다양한 형식으로 진행
시설	대집단 중심이므로 대규모 시설이 요구됨	소집단 중심이므로 여러 개의 소규모 시설 필요
지도력	소수의 전문 지도력	다수의 자원지도자들과 이들을 지도하는 전문 지도자
장점	<ul style="list-style-type: none"> ①우수한 강사인 경우 교육효과를 거둘 수 있다. ②주최기관이 교육목표를 효율적으로 전달할 수 있다. ③효과적인 통제가 가능하다. ④관리, 운영이 용이하다. ⑤지도력 개발이 용이하다. 	<ul style="list-style-type: none"> ①참가자들의 자율성과 자발적인 참여가 가능하다. ②프로그램 진행에 융통성이 있다. ③참가자와 지도자, 참가자 상호간에 관계형성이 수월하다 ④소집단으로 진행되므로 효과적이고 책임감 있게 지도할 수 있다. ⑤참가자들이 다양한 경험을 할 수 있다.
단점	<ul style="list-style-type: none"> ①일반적으로 한 사람이 대집단을 지도하므로 인간관계 형성이 어렵다 ②참가자의 의사가 무시되기 쉽고, 자발적인 참여가 어려워진다. ③주로 강의식으로 진행되므로 방법이 제한을 받는다. ④참가자 개개인의 경험이 제한을 받는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ①다수의 지도자가 참여하므로 소집단마다 동일한 수준의 지도자를 배치하고 동일한 교육효과를 거두기 어렵다 ②소집단 단위로 진행되므로 효과적인 통제가 어려워진다. ③효율적인 관리 운영이 미흡하다. ④지도자 훈련에 어려움이 있다.

* 절충식 캠프

- 집중식과 분산식의 장점들을 조합하여 만든 캠프
- 주요 프로그램은 전원이 참여하고 나머지는 프로그램을 분산식으로 캠퍼들이 원하는 프로그램을 선택할 수 있도록 한다.

* 캠프의 효과

- 1885 뉴딜 ‘활동 중에서 가장 가치 있는 것이 야영이다.’
- 찰스 엘리엇 박사 ‘미국 교육에서 가장 공헌한 것이 야영이다.’
- 샤트박사 ‘3주간의 교육량을 5일 만에 할 수 있는 교육의 방법은 야영이다.’
- 인성의 발달
- 사회성, 정서성, 안정성, 지도성 등이 길러짐

3) 활동내용에 따른 캠프의 분류

- ① 자연체험활동 : 탐사활동, 자연보호활동, 자연탐구활동 등
- ② 체육활동 : 안전훈련, 스포츠활동 등
- ③ 예능활동 : 음악활동, 미술활동, 문학활동 등
- ④ 과학활동 : 실험 및 실습활동, 견학활동 등
- ⑤ 봉사활동 : 불우이웃돕기, 지역사회 봉사활동, 농촌봉사활동 등
- ⑥ 예절수양활동 : 심성계발활동, 인간관계개선활동, 진로탐색활동 등

2. 캠프의 계획

(1) 캠프 계획의 원칙

- 주최자의 능력을 고려
- 운영의 가능성을 예상
- 기본계획과 세부계획의 연관성
- 참가자를 주인으로 생각
- 목표의 충실한 계획
- 계획 수립시 역할 담당과 의견 반영

(2) 캠프의 기본요소

☞ 야영계획은 기후, 지형, 대상자나 활동 자원에 따라 다양하기 때문에 표준을 제시하기 어려우나 다음 7가지 요소를 고려해야 한다.

- ① 장소 : 좋은 물, 우거진 숲, 길, 광장은 필수(대피 시설, 위생 시설, 수상 활동장)
 - 경제적 조건 - 교통편리, 소요 시간, 사용비의 적정 가격, 인적 자원의 확보
 - 시장적 조건 - 이용목적, 내용에 많은 캠퍼의 시설 사용 가능성, 다양한 캠퍼의 욕구 만족
 - 자연적 조건 - 자연을 활용하여 각종 프로그램의 가능성과 기상 조건 지형, 수목 등의 자연환경
 - 생활적 조건 - 숙식, 시설의 안전성, 보건적 측면, 비상시의 긴급 피난, 유해 동식물의 유무, 의료기관, 식량, 식수 등
- ② 기간 : 장마철을 피하고 참가자 연령, 성별, 직업 등을 고려(참가자들에게 지장이 없도록)
- ③ 방법 : 교통수단, 숙박, 운영 방법, 여비 등
- ④ 내용 : 캠프의 목적 달성(참가자의 특성, 욕구 등을 감안하여)
- ⑤ 장비 : 필요한 장비, 용구 일람표(시설용, 취사용, 활동용 등)
- ⑥ 식단 : 충분한 영양섭취, 맛있는 식사(식단표 - 주식, 부식, 간식 등의 준비)
- ⑦ 분담 : 야영본부 임원, 각자 분담의 임무(사전에 알고 원활히 수행 할 수 있도록)

(3) 캠프 계획의 수립 단계

☞ 기획 → 사전 준비 → 실시 → 평가

(4) 캠프의 기획

- ① 목적 확인 - 핵심 : 전인 교육, 전인 함양, 전인 완성 ⇒ 인격형성, 인간성 회복
- 모든 프로그램의 기본적인 바탕이 되어야한다.
- ② 장소
- ③ 기간, 대상, 인원, 성별
- ④ 프로그램(시간, 내용, 담당, 준비물....)
- ⑤ 그룹편성
- ⑥ Work-Book

3. 캠프의 조직과 운영

(1) 캠프의 조직

캠프 조직은 업무를 분배하고 분담된 여러 역할이 통일된 협동 관계로 기능을 발휘할 수 있도록 합리적 체계를 세우는 일이다.

(2) 조직의 원칙

- ① 상호 협력
- ② 책임 분담과 분명한 업무한계
- ③ 분명한 지도 체계
- ④ 충분한 의사소통
- ⑤ 전문성(정,부담당)

(3) 운영 방법

- ① 소집단으로 묶어라. : 목적 달성을 위해 꼭 필요!!
그룹 형성 - 특기별, 좋아하는 사람별, 골고루 섞는 형태
- ② 과제를 갖게하라. : 잔여시간은 사고가 생길우려 있음
- ③ Program에 중점을 두라. - 시간 때우기는 지양
- ④ 복합적 성과를 거둘 목표를 설정하라.

(4) 운영의 실제

- ① 자치운영의 조장
- ② 야영 목표와 행사의 운영
- ③ 임원회의
- ④ 검열과 평가

(5) 야영관리와 기록

- ① 인원관리 ② 식사관리 ③ 건강관리 ④ 안전관리 ⑤ 재정관리 ⑥ 사무관리 ⑦ 사후관리

4. Camp Program

(1) 캠프 프로그램의 준비 "Learning by doing"

- ① 연령층의 특성, 욕구, 흥미, 건전, 교육적인 프로그램
- ② 자연자원과 시설용구의 제한 조건에 맞는 프로그램
- ③ 집단생활에 적응하는 기반을 주는 프로그램

* 스타를 만들어내면 안된다. 다같이 즐겁고, 다같이 참여하여 즐길 수 있어야 한다.

(2) 프로그램의 유형

- ① 사교활동 : 놀이, Camp Fire, Sing along, 토론, 장기 자랑, 촌극, Folk dance, 퀴즈대회...
- ② 교양적 활동 : 고적답사, 자연관찰, 풍습, 문예활동, 전통문화...
- ③ 건강 증진 : 극기 훈련, 체조, 등산, 수영...
- ④ 스포츠 : OL, 구기대항, 모의 올림픽, 수중 올림픽, 담력 테스트, 산악, 수상, 항공...
- ⑤ 작업활동 : 설명, 공작, 수리...
- ⑥ 취미활동 : 방꾸미기, 취미반, 기발 전시회, 스피치 시간, 백일장...
- ⑦ 기능습득 : 맷음법, 독도법, 천막치기, 구급법, 악기 다루기, 특수공작...
- ⑧ 의식활동 : 명상, 심성수련...

(3) 프로그램 배정

- ① 아침활동(수면에서 활동으로 전환) - 기상, 영지 정리, 체조, 청소, 예배
: 격렬한 것은 피한다.
- ② 오전활동(동적인 프로그램 가능) - 공작, 자연연구, 가벼운 스포츠, 지적활동, 교양, 학습...
: 격렬하지 않은 프로그램
- ③ 오후활동(동적인 프로그램 가능) - 하이킹, 등산, 수영, 보트, 노작, 개척, 탐사...
: 신체적 활동이 많은 프로그램
- ④ 야간활동(정서적, 지적, 활동에서 수면으로 분위기 조성) - 캠프화이어, 그룹타임, 천체관측, 실내 게임, 노래 촌극발표, 정서적활동, 레크리에이션...

* 프로그램 작성시 유의점

- ① 대상이해에서 무엇이 가능한가
- ② 보호자와 지도자의 기대에 의해 무엇을 할까
- ③ 캠프장의 제요건에 의해 캠프장에서 가능한 것이 무엇인가에 대한 검토 후에 캠프의 테마, 목표, 방법을 정한 다음 그에 따라 프로그램 작성

(4) 프로그램의 운영

- ① 공식적인 것과 비공식적인 것 양면 고려
- ② 필수적인 것과 선택적인 것으로 계획 운영
- ③ 전원 참여와 소집단 참여의 복합적 운영
- ④ 상황변화에 따른 운영

II. 가톨릭 청소년 캠프란?

가톨릭청소년캠프는 다양하게 이루어지는 청소년활동을 모두 포함하는 개념으로서 교회 안에서 어떠한 목적을 가지고 실시되는 캠프를 말한다. 여름 캠프는 주일학교 활동 중에서 가장 큰 비중을 차지한다고 해도 과언이 아닐 만큼 많은 시간과 노력을 필요로 하는 행사이다. 그렇다면 우리는 왜 이토록 많은 시간과 노력을 투자하면서 가톨릭청소년캠프를 준비하는가?

우리는 여름이면, 무조건 무엇인가 청소년들을 위한 행사를 해야한다는 강박감에 시달렸다. 다른 성당에서 가니까, 아이들의 성화에 못이겨서, 여름 행사를 하지 않으면 교사들의 역할을 잃은 것 같으니까 등등 여러 가지 부수적인 이유 때문에 하는 부분도 없지 않은 것 같다. 그러나 분명한 것은 이끌려가는 여름행사가 아닌, 어떤 목적을 지닌 무엇인가가 되지 않으면 안된다는 점이다.

가톨릭청소년캠프는 분명한 목적성을 가지고 준비되어야 한다. 어떠한 목적을 가지고 캠프를 준비하느냐에 따라 일반 캠프와의 차별화가 되기 때문이다. 가톨릭청소년캠프는 청소년사목을 위한 훌륭한 도구이다. 그것이 일반 캠프와의 가장 큰 차이이다.

청소년 사목의 기본 요소를 여기에 적용시켜서, 두 가지가 충족되어야 한다고 생각한다.

- **청소년 활동** : 청소년들의 자발적이고 주체적인 활동을 격려하고 촉진시키는 일.
- **신앙 교육** : 청소년들이 예수 그리스도를 만나고, 자신 안에 그리스도를 형성할 수 있게 복돋아 주는 일.

이런 요소를 포함하지 못한 캠프는 가톨릭청소년캠프라 할 수 없으며, 이 외의 것들을 전달하고자 한다면 오히려 전문적인 청소년 활동에 참여하는 것이 더 나을지 모른다.

하느님께서서는 교회의 캠프가 청소년들을 위해서만이 아니라, 교회 밖의 사람들에게도 그리스도의 복음을 전하는 선교의 현장으로, 청소년들에게는 사도가 되는 양성과 수련의 장으로 사용되기를 원하신다.

1. 가톨릭 청소년 캠프의 필요성

우리는 주일학교를 통해서도 앞서 말한 요소(예수그리스도의 체험, 예수그리스도의 제자화 및 공동체 참여를 통한 관계형성)들을 전달하고자 노력한다. 더불어 캠프라는 형식만이 가지고 있는 장점이 있기 때문에 우리는 시간과 노력을 들여 가톨릭청소년캠프를 준비한다. 캠프라는 형식을 통해 우리는 한정된 시간과 장소에서 벗어나 직접적인 경험이 가능한 교육을 시도할 수 있다. 또한 청소년들이 보다 능동적인 참여를 할 수 있다는 장점도 가지고 있다. 새로운 환경과 다양한 프로그램, 새로운 관계를 맺어감으로써 얻게 된 좋은 추억은 청소년들이 훗날 신앙생활을 이어 나가는데도 도움이 될 수 있다.

어떤 청소년들은 캠프를 통해 경험한 것들로 인해 인생의 방향이 전환되기도 한다. 캠프는 청소년들이 각박한 생활을 떠나 여유를 찾고 그 안에서 자신의 내면을 바라보며 나를 창조하신 하느님과 대화할 수 있는 좋은 장소인 것이다. 이처럼 가톨릭청소년캠프는 청소년 사목에 있어 매우 귀중한 도구라 할 수 있다.

2. 가톨릭 청소년 캠프의 특징

- 1) 가톨릭 교회 교육의 장으로서의 캠프의 강점은, 주일학교와는 달리 교육시간이 단절되지 않고 계속성이 있어서 학생들을 관찰하고 지도하는데 매우 효과적이라는 점이다. 지식 교육으로 그치지

않고 성경의 말씀을 자신과 친구들에게 직접 적용하고 실천에 옮길 수 있도록 하는 교육. 즉 하느님 나라를 체험할 수 있다는 것이다.

- 2) 교사와 교재 외에도 캠프의 환경(자연, 다양한 프로그램, 인간 관계)이 다양한 교육의 기회를 제공한다는 점.
- 3) 학교나 주일학교 교육보다 훨씬 융통성이 있고 비공식적인 교육이라는 점.
- 4) 청소년들이 능동적으로 참여하도록 하는 매력이 있다는 점
- 5) 아직까지 복음을 접하지 않았거나, 복음에 매력을 지닐 수 없었던 청소년들이 가장 편안하게 복음을 만날 수 있는 장소인 동시에 위력적인 선교와 재 복음화의 장이 된다는 점.
- 6) 평소에 가질 수 없었던 공동체 체험의 장 - 캠핑이 끝나고도 서로를 묶어주는 공동체를 형성할 수 있다는 점
- 7) 하느님과의 추억 만들기의 적절한 시기와 장소라는 점.

캠핑에서 깨달은 한 순간의 영감과 구원의 체험이 영원까지 이룬다는 사실을 우리는 체험한다. 청소년들이 하느님을 발견하게 되는 데에는 2가지가 있다.

1. 하느님과 가까운 한 사람과의 만남에서.
2. 아름답고 매력이 있는 신앙적인 분위기에서.

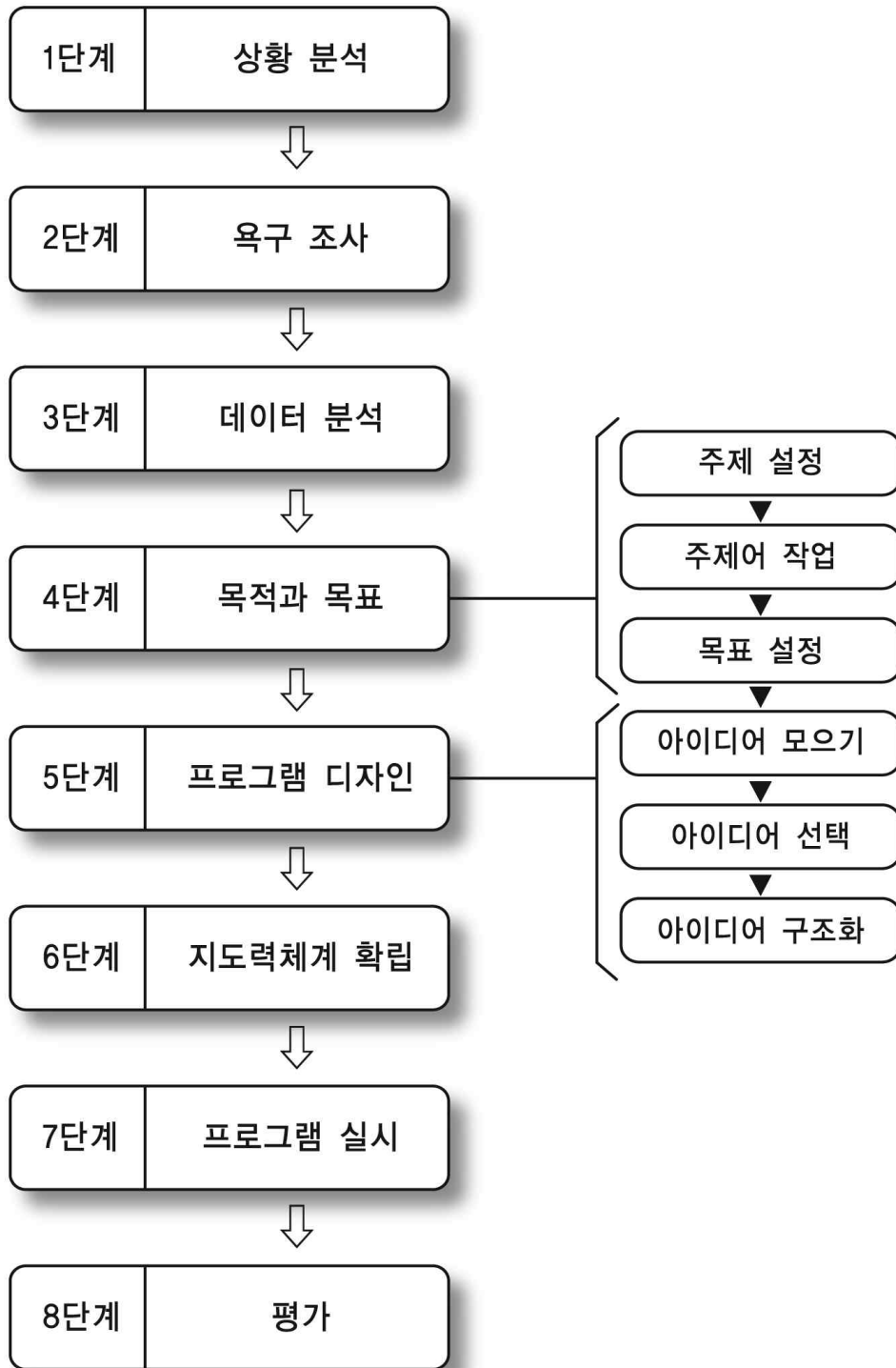
우리는 청소년들에게 하느님과의 추억을 만들어주기 위해서 무엇을 해야할 지를 생각해야 한다. 하느님께서서는 자연의 품에 돌아온 청소년들과 친히 창조하신 자연물들을 통해서 대화를 나누기를 원하고 계신다. 딱 짜여진 프로그램은 진행하는 교사나 청소년들이 얻는 것보다 잃는 것이 많으며 이것은 캠핑이라고 할 수 없다. 돌 틈에 낀 이끼나 풀뿌리, 숲 속의 나무들, 개미와 같은 조그만 곤충들, 그리고 온갖 동식물들을 통해서 하느님께서 우리에게 말씀하기를 원하고 계시다는 점에 귀 기울여야 하겠다.

3. 가톨릭 청소년 캠프 프로그램의 5대 기능

- 1) 교육(Education) : 예수님을 알게 하는 것
- 2) 감화(Inspiration) : 예수님의 영향을 받아 생각이나 감정이 변화하게 하는 것
- 3) 오락(Entertainment) : 협동과 선의의 경쟁을 하는 놀이를 통해 예수님 안에서 기쁨을 느끼게 하는 것
- 4) 참여(Involvement) : 프로그램 뿐 아니라 운영에도 청소년의 참여를 극대화 하는 것
- 5) 외부활동(Outreach) : 캠프에서의 체험이 일상에서도 지속적인 영향을 주게 하는 것

Ⅲ. 프로그램 기획 8단계

1. 프로그램 기획 8단계의 흐름



2. 프로그램 기획 8단계의 단계별 내용

1) 상황분석

- ① 국가와 사회의 상황, 가치관, 교회의 시대적 징표, 복음 정신, 청소년들의 상황에 대해 파악하는 단계이다. 이 단계에서는 다양한 자료의 수집이 이루어져야 한다. 대부분의 자료는 지금까지 실시된 캠프나, 통계 자료, 설문 자료를 대상으로 한다.
- ② 집을 짓기 전에 집을 지을 터를 물색하고 그에 관련된 정보(땅 값, 주변 환경, 건축 추세)를 수집하는 단계

2) 욕구조사

- ① 캠프 참여자나 캠프 참여자 부모들의 욕구와 기대, 기대와 상반되는 문제점들을 종합적으로 검토하는 단계이다. 이 단계에서는 본당이나 지구의 청소년들이 캠프 안에서 체험하고자 하는 프로그램이 무엇인지에 대해 욕구를 조사한다. 욕구 조사는 온라인(본당이나 지구별 클럽이나 카페, 이메일을 통해서 설문조사를 실시)과 오프라인(본당이나 지구별로 학생회이나 교리 시간을 이용하여 설문조사를 실시)으로 나누어서 시행할 수 있다.
- ② 집에 거주할 사람이 원하는 것(집의 형태, 집의 방향, 기능)에 대해 알아보고 조사하는 단계

3) 데이터분석

- ① 욕구조사를 통해 얻어진 정보들을 수집, 정리하여 분석하는 과정을 통해 중요한 초점을 찾아내는 단계이다. 이 단계에서는 과년도에 평가 자료와 설문을 통해 조사한 것을 분석한다.
- ② 앞의 두 단계에서 얻어진 정보들을 잘 수집하고 정리하여 분석하는 단계

4) 목적과 목표 설정

- ① 자료를 조사하고 분석했다면 분석결과를 바탕으로 캠프에서 어떤 목적을 가지고 프로그램을 해야 할지 구체적인 수행 계획을 설정하는 단계이다.
- ② 데이터 분석을 바탕으로 지을 집의 주된 콘셉트(아파트, 전원주택)를 결정하고 집의 구체적 기능(남향의 2층 단독주택)에 대해 결정하는 것

5) 프로그램 디자인

- ① 캠프의 방식 등 캠프 프로그램에 대한 구체적인 구상에 들어가는 단계이다.
- ② 집에 대한 구체적인 설계에 들어가는 것

6) 지도력체계 확립

- ① 캠프에 참여할 인적자원을 모집하고 교육하며 각 역할에 따라 잘 진행되고 있는지 확인하는 단계.
- ② 집 짓는 공사에 필요한 인력을 모집하고 공사의 취지와 방향에 대해 교육하며, 각자의 역할과 기능을 분배하고 확인 하는 것

7) 프로그램 실시

- ① 기획한 프로그램을 토대로 캠프 프로그램을 실시(운영)하는 단계이다.
- ② 집 짓는 공사에 들어가는 것

8) 평가

- ① 일반적으로 평가를 캠프를 모두 마치고 나서 가지는 최종적인 작업으로만 이해하기 쉬우나 이는 잘못된 생각이다. 캠프를 준비하고 진행하는 모든 과정에서 캠프 참여자들과 함께 계속적으로 평가하려는 노력이 필요하다. 따라서 평가의 시기는 프로그램 기획에서 실시의 전 과정이다. 평가는 프로그램을 마친 뒤 프로그램의 성패 요인을 종합적으로 검토하는 총괄평가와 프로그램 실시 과정에서 계속적인 평가를 수행함으로써 수시로 프로그램을 개선할 수 있도록 하는 형성평가로 나누어지며 이 두 가지가 병행되어지는 것이 효과적인 평가라고 할 수 있겠다.
- ② 공사를 진행하는 중간에 문제점을 확인하고 수정하는 것 뿐 만 아니라 공사를 완료한 후 입주한 뒤에 그곳에 거주하는 사람들의 의견을 조사하여 집을 보수하고 수리하거나, 앞으로의 시공에 참고하도록 하는 것

IV. 기획 주제에 맞는 프로그램의 기획

: 4단계(목적과 목표), 5단계(프로그램 디자인)

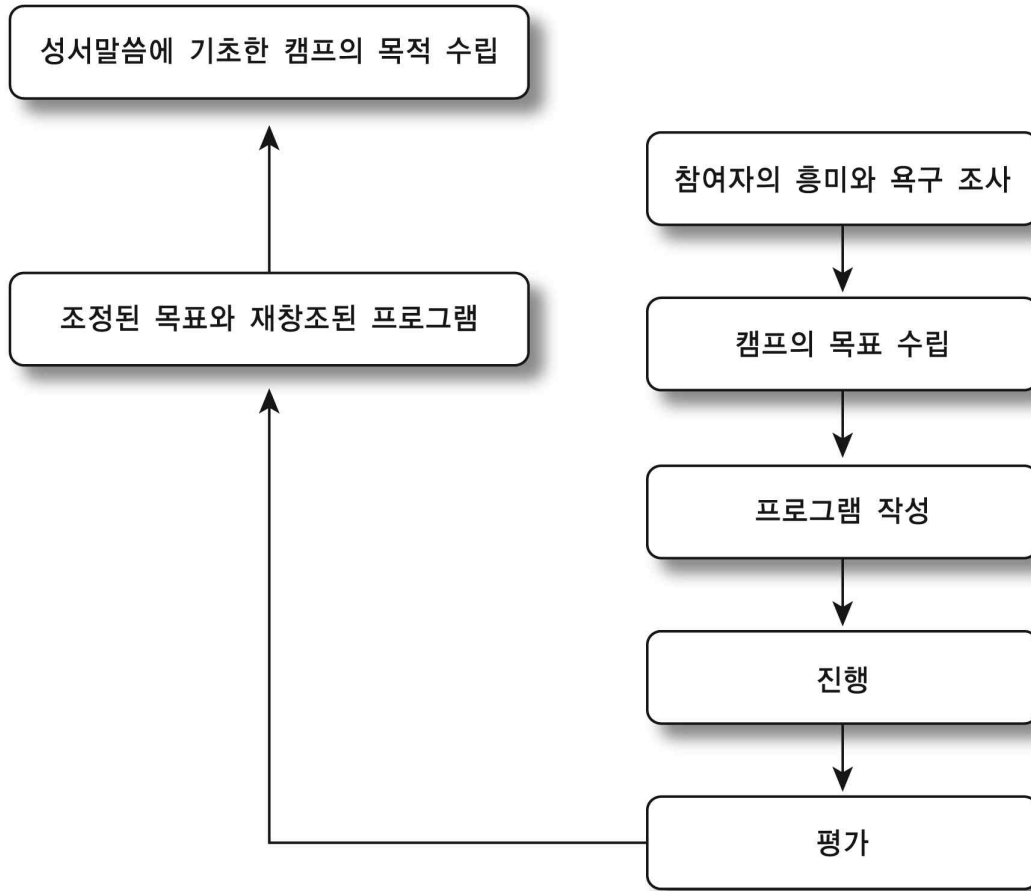
1. 주제설정

1) 목적과 목표의 구분

목적	목표
최종적으로 도달하여야 할 장기적이고 광범위한 활동의 방향성을 제시하는 것으로서 어떤 사회적 활동이 지향하는 포괄적, 일반적, 궁극적 목표로서 보통 하나의 문자로 표시함	목적을 달성하기 위해 단계별로 성취하여야 할 단기간의 소범위 활동을 제시하는 것으로서 프로그램이 어떻게 그곳에 도달할 수 있도록 하는가에 중점을 두고 있음
목적과 목표의 차이점	
목표는 목적을 실현하기 위한 활동으로 쓰이며 목적을 보다 구체적으로 심화시켜 표현한 것이다. 진술 면에서 목적은 다소 추상적이고 포괄적인 용어를 활용하는데 비해 목표를 진술할 때는 행동의 측정이 가능한 용어를 사용한다.	

2) 가톨릭 청소년 캠프의 목적

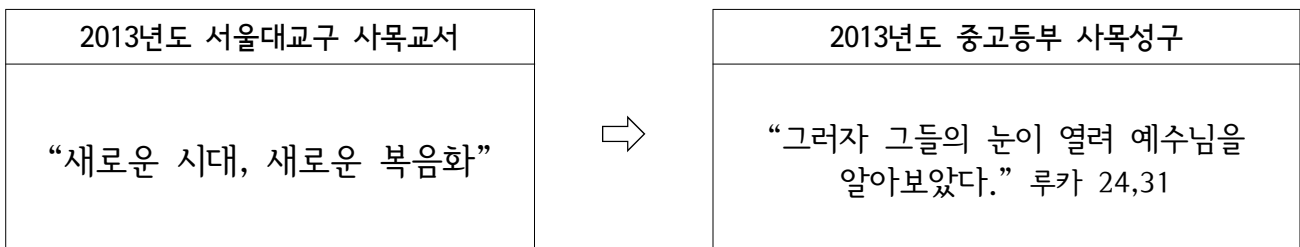
가톨릭 캠프의 준비는 “왜 캠프를 하는가?”에 대해서부터 진지하게 고민하고 논의하는 데에서 시작되어야 한다. 그리고 캠프의 목적은 반드시 성경말씀이나 교회의 공적인 가르침에 근거하여야 한다.



3) 주제설정 과정

가톨릭청소년캠프는 청소년 사목의 훌륭한 도구로서, 캠프를 통해 청소년들이 예수 그리스도를 체험하고 그 체험을 바탕으로 삶 안에서 지속적인 영향을 줄 수 있도록 하는 것이 그 목적이라고 할 수 있다. 이에 따라 서울대교구 청소년국 중고등부에서는 각 본당에서 가톨릭청소년캠프를 기획하고 준비하는데 있어서 기준이 되고, 통일성을 갖춘 캠프가 되는데 도움을 주기 위해 한 해의 주제 성구를 정하여 이에 따라 1년의 사목계획을 수립할 수 있도록 하고 있다.

앞서 캠프의 목적은 성경말씀이나 공적인 가르침에 따라야 한다고 언급했듯이, 주제 성구를 정하는데 있어서 기준은 매 해 말씀 발표되는 서울대교구의 사목교서이며, 사목교서 안에서 청소년들에게 특히 필요하다고 여겨지는 부분을 따로 뽑아 청소년들에게 적합한 주제(주제성구)를 선정하는 것이다.



지난 2012년부터 시작된 ‘신앙의 해’에 대한 사목 교서로서 “새로운 시대, 새로운 복음화”가 선포되었다. 2013년 서울 대교구의 사목교서에 따르면 새로운 복음화는 새로운 열정, 새로운 방법과 새로운 표현으로 시대적 상황과 조건에 맞는 복음화의 길을 모색하는 것을 말한다. 세상을 새롭게 복음화하기 위해서

는 교회가 먼저 복음화 되어야 한다. “교회는 복음 선포자이지만 먼저 교회 자신이 복음화 되지 않으면 안 됩니다.” 교회에 속한 이들이 먼저 그리스도의 복음을 받아들여 기쁨과 행복을 체험하면서, 사랑과 친교의 공동체를 이룰 때 세상의 복음화를 위한 열정과 힘을 얻을 수 있다. 이에 청소년국 중고등부의 사목 성구는 청소년들이 자기 복음화에 힘쓰며, 교회에 대한 관심을 가질 수 있도록 하는데 초점을 맞추어 ‘청소년 복음화’를 주제로 하였다.

2. 주제어 작업

1) 주제어 결정

- ① 주제어를 결정하는 과정은 반드시 기도 안에서 이루어져야 한다.
- ② 기도의 핵심은 말씀을 청하여 듣는 것이다. 즉 내가 원하는 것이 아닌 하느님께서 우리 공동체와 청소년을 위해 무엇을 전달하기를 원하고 계실까를 묵사하며 귀 기울이는 것이다.
- ③ 주제어는 말씀을 묵상하는 과정에서 공동체가 합의한 구절을 선택하되 성경에서 선택한 원문 그대로 쓰기도 하고 청소년들의 감성에 맞게 수정하여 쓸 수도 있다.

2) 주제어 설정 과정

- ① 주제성구가 포함된 성경의 앞, 뒤 구절을 읽고 뜻을 묵상한다.
- ② 이 말씀을 통해 전달하고자 하는 핵심을 파악한 후, 그 핵심을 전달하는데 가장 효과적인 구절을 찾는다.
- ③ 핵심흐름을 정리한다.

3. 목표설정

1) 목표설정

()을 경험시킴으로써	()을 이루고자 한다.
프로그램을 통해 대상자들에게 경험시키고자 하는 것	의도된 경험을 통해 대상자들에게 기대하는 변화

2) 목표설정 과정

- ① 핵심흐름 안에서 목표 설정 요소를 찾는다.
- ② 핵심 요소
: 예수님께서서는 우리를 사랑하시어 친구로 불러주셨다. 예수님께서서는 우리도 서로 사랑하라는 가르침을 주셨다.
- ③ 설정된 목표
 - 청소년들이 그들을 친구로 불러주신 예수님의 사랑을 느끼도록 한다.
 - 청소년들이 예수님의 참된 친구가 되려면 예수님 사랑 안에 머물러야 함을 깨닫게 하고,
 - 예수님 사랑 안에 머무르기 위해서 그분의 가르침을 실천하는 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

4. 아이디어 모으기

1) 대표적인 아이디어 발상법

- ① 브레인스토밍(Brainstorming)
 - i. 집단토의 방법의 일종으로 특정한 문제나 주제에 대하여 두뇌에서 폭풍이 몰아치듯 생각나는

아이디어를 가능한 많이 산출하도록 하는 방법이다.

ii. 브레인스토밍 기법은 다음과 같은 사항을 염두에 두고 진행할 때, 소집단의 효과를 살리고 아이디어의 연쇄반응을 불러일으키는데 좋은 방법이다.

- 평가의 금지 및 보류 : 자신 또는 타인의 의견에 대하여 일체의 판단이나 비판을 의도적으로 금함
- 자유분방한 사고 : 어떤 생각이든 자유롭게 표현해야 하고 어떤 생각이든 거침없이 받아들여야 함
- 양산 : 질보다는 양에 관심을 가지고 무조건 많은 양의 아이디어를 냄
- 결합과 개선 : 타인이 낸 아이디어를 결합시키거나 개선하여 제3의 아이디어를 창출함

② 형태분석법(Morphological Analysis)

i. 기계공학 분야에서 생겨난 기법으로, 해결해야 할 문제를 모든 구성요소의 조합으로 보고 그것을 차트화하는 작업을 통해 아이디어를 창출하는 방법이다.

③ KJ 법(Kawagita Jiro)

- 지속되는 많은 아이디어들을 분류> 분류 > 분류> ... 하는 방법

④ 희망점 열거법

- 희망하는 요소들을 지속적으로 나열하여 구체적인 희망사항들을 조합하는 방법

5. 아이디어 선택

1) 캠프의 종류 선택

주요변수	일반적인 선택						
	A			B			C
참가대상	청소년			가족			기타
	초등학생	중·고등학생	대학생				
기간	주말			단기			장기
				1박2일	2박3일	3박4일	
주요활동	모험활동			레크리에이션			특별활동
장소	고정캠프			여행캠프			베이스캠프+여행캠프
	집중형	분산형	절충형				
집단의 크기	소집단중심			전체집단중심			소집단+전체집단

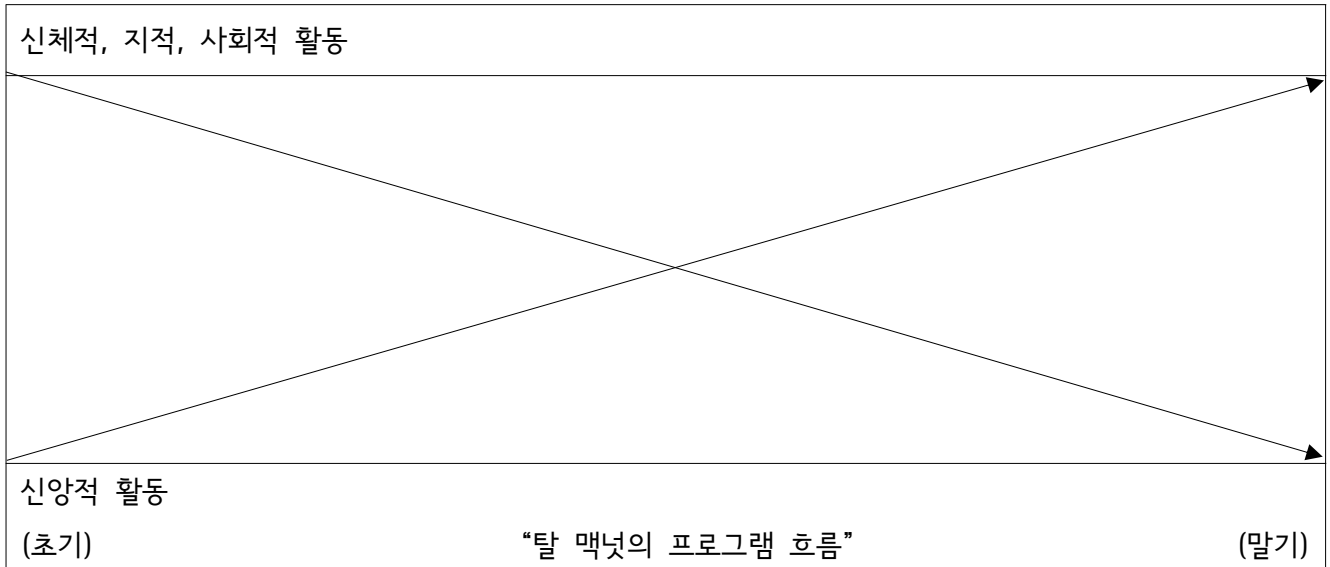
6. 아이디어 구조화

1) 캠프프로그램의 흐름

프로그램 기획에 있어서 명확한 공식이란 정해져 있지 않다. 프로그램이 획일적이고 반복적이라면 참여자들로부터 외면당할 수밖에 없고 더욱이 끊임없이 변화하는 청소년들의 욕구와 관심에 부응할 수 없다. 그러나 캠프의 시작부터 마지막날까지 본래의 목적에 따라 일관성 있게 진행되기 위해서는 기본적인 원칙을 가지고 있는 것이 필요하다.

탈 맥넛은 캠프 전반기에는 캠프 참여자들의 관심거리와 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 신체적, 사회적 활동들을 중심으로 진행하다가 점차 신앙적인 측면을 전달할 수 있는 프로그램을 강화시켜 나감으로써 캠프의 마지막에는 캠프 참여자들이 신앙적인 면에 관심이 모아질 수 있도록 해야 한다고 주장한다.

일반적으로 대부분의 종교단체들이 수행하는 캠프에는 이러한 한계점들이 있다. 먼저 지적, 사회적 영역을 신앙적인 영역과 구별하여 이분화 시킴으로써 결과적으로 이들 세 가지 영역들이 신앙적인 영역보다 열등한 것으로 취급되는 측면이 있다. 또한 지적, 신체적, 사회적, 신앙적인 네 가지 영역들이 한 인간 안에서 조화를 이루어 하나가 되는 온전한 인간을 설명하는데 한계가 있다는 것이다. 탈 맥넛의 주장은 캠프에서 날짜별로 프로그램을 선택할 때 참고자료가 될 수는 있으나, 캠프 안에서 프로그램을 지적인 영역, 신체적인 영역, 신앙적인 영역으로 명확히 나눌 수는 없다는 것을 알아두어야 하겠다.



2) 톰 슬라터의 캠프 진행단계

톰 슬라터는 일반적으로 캠프가 진행되는 단계에 대해 소개했다. 캠프가 진행되는 단계에 대해 알고 있으면 아이디어를 구조화하는데 있어서 도움을 받을 수 있다.

①기대 단계

캠프는 캠프 참여자들이 캠프장소로 이동하기 위해 모이는 순간부터 시작된다. 캠프 참여자들은 캠프에서 새로운 친구를 사귀고 캠프에서 이루어질 새로운 활동과 모험에 대한 기대로 흥분하기도 하며, 캠프 생활에 적응할 수 있을까 하는 두려움도 갖게 되는데 이러한 감정들 또한 캠프의 경험에 포함된다. 다음은 캠프 참여자들이 캠프에 보다 잘 적응할 수 있도록 하기 위해 도움을 줄 수 있는 것들이다.

- i. 캠프가 시작되기 전에 만남에 대한 기대와 캠프에서의 활동을 담은 편지를 발송한다.

- ii. 캠프를 시작하기 전에 캠프 참여자들과 부모들을 초대하여 캠프에 대한 소개 및 의견을 듣는 예비 모임을 갖는다.
- iii. 지도자들은 자기 조의 참여자들에게 따뜻한 인사를 건네고 이름표를 달아주며 환영하는 시간을 마련한다. 이를 위해서 지도자는 자기 조원들의 이름을 미리 기억해 두도록 한다.
- iv. 캠프로 향하는 버스 안에서 즐길 수 있는 놀이들을 준비, 참여자들이 서로에 대해 알 수 있도록 한다.

② 오리엔테이션 단계

캠프 기간에 따라 차이가 있으나 일반적으로 1박2일, 2박 3일 캠프의 경우 캠프를 시작한 첫날이 오리엔테이션 단계로써 초기단계에 적절한 활동은 다음과 같다.

- i. 모든 캠프 참여자와 지도자가 친밀한 관계를 형성할 수 있도록 조별로 한 식탁에서 식사를 하거나 관계형성에 도움이 되는 놀이들이 도움이 된다.
- ii. 이 단계는 참여자들이 서로 신뢰하고 수용하는 분위기를 조성하는 단계이다. 개인적인 문제를 성찰하기 보다는 특정한 것에 대한 반응을 이야기하는 식으로 기본적으로 편안한 분위기를 조성한다.
- iii. 지도자는 캠프 참여자 개개인에 대한 지식과 이해를 가지도록 한다. 이러한 노력은 특별히 지도자가 포함된 조별활동이나 집단 활동을 통해 이루어진다.
- iv. 캠프 참여자들에게 지도자가 무엇을 기대하고 있는지 명확히 전달한다. 캠프의 목적 뿐 아니라 캠프에서의 주요활동 소개, 안전에 대한 주의도 포함된다.

③ 주요활동 단계

이 단계에서는 주요활동들을 본격적으로 진행함으로써 캠프 분위기가 최고조에 이르게 된다. 프로그램의 주요 내용을 구성할 때 고려할 사항들은 다음과 같다.

- i. 격렬한 활동과 차분한 활동들, 활동의 목적수행과 캠프 참여자들의 욕구가 서로 조화를 이룰 수 있도록 한다.
- ii. 관계형성을 강화하고자 하는 기대와 캠프참여자들 개개인의 시간이 균형을 이루는 것이 중요하다. 최근 여러 캠프들이 '솔로(Solo)'시간을 강화하고 있는 이유도 여기에 있다. 캠프 참여자들은 때때로 몇 시간 동안 숲 속을 거닐며 산책을 하거나, 밤중에 홀로 머무는 시간을 갖기를 원하고 있다. 그러므로 캠프에서 이들의 욕구가 충족될 수 있도록 배려하며 지도자들은 이들의 안전에 대해 고려해야 한다.
- iii. 활동과 성찰이 조화를 이룰 수 있도록 하자. 캠프 참여자들이 자신이 경험한 것들을 되새겨 볼 수 있고, 지도자들은 진행된 사항을 정리할 수 있도록 배려해야 한다.
- iv. 자연환경을 탐험하고 감상하는 시간을 가져보자.

④ 종결 단계

프로그램에 따라 캠프의 마지막 밤까지 클라이맥스를 향해 치달는 경우가 있는데, 이런 경우에는 캠프 참여자들에게 오히려 해가 될 수 있다는 점을 기억해 두어야 한다. 캠프를 마치고 집으로 돌아가야 하는 캠프 참여자들이 실제 생활에서 충족시키거나 지속 시킬 수 없는 기대와 경험들을 만들어 주는 것은 도움이 되지 않는다. 캠프 참여자들이 캠프에서 얻은 경험을 실제 이들의 삶의 터전인 가정과 학교에서 실천할 수 있도록 도와주어야 한다는 말이다. 따라서 마지막 날에는 캠프참여자들이 감정을 차분히 가라앉히고 일상의 삶으로 돌아갈 수 있도록 해주어야 한다. 캠프의 종결 단계에서 포함해야 할 내용은 다음과 같다.

- i. 캠프 주변과 장비, 비품들을 말끔히 정돈한다.
- ii. 단체사진을 촬영하고, 연락처를 교환한다.
- iii. 캠프에서 진행된 프로그램들을 전체적으로 정리할 수 있는 시간을 가진다.

⑤사후 단계

캠프 지도자들은 캠프 참여자들이 시야에서 사라진 순간 소임을 다했다고 생각하는 실수를 자주 범한다. 하지만 실제로 캠프 참여자들이 집에 무사히 귀가하는지 확인하고, 캠프 이후 지속적인 관심을 보여주는 것이 중요하다. 캠프를 마치고 이어지는 후속 지도에는 다음과 같은 것들이 있다.

- i. 캠프 이후 캠프에서 경험한 것들을 나눌 수 있는 주말 프로그램을 기획한다.
- ii. 지속적인 면담과 연락을 취한다.

V. 2013년 청소년국 중고등부 사목방향

: 주제 성구에 따른 실천 강의록

“그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다.” (요한 15,14)



2012년 11월 4일 서강대학교에서 제4회 CYD(Catholic Youth Day)가 개최되었습니다. 약 4000여 명의 서울 대교구 각 본당 주일학교 CYA 청소년들이 부스 활동 및 공동체 미사에 함께 참여하여 예수님 안에서 하나가 될 수 있었던 뜻 깊은 체험이었습니다.

예전 시노드를 통해 청소년의 문제가 대두됨으로써 서울대교구 청소년국 중고등부에서는 2002년 6월 ‘청소년의 공청회’를 열어 청소년들이 교회에 느끼는 12가지의 벽(Wall)에 관한 내용을 내놓았던 적이 있습니다. 내용을 정리해 보면 분당 분할로 인한 청소년의 급격한 감소, 청소년과의 대화 부족, 청소년 자신의 참여 부족, 교회 안의 청소년 위치 없음, 청소년에 대한 부정적 고정관념, 부모님의 이중성, 사목자 및 교리교사와 청소년과의 시간 부족, 교사 기간의 짧음, 청소년의 공간 부족, 지루한 교리시간 등입니다.

비록 10년 전 청소년들이 제기한 문제점들임에도 불구하고, 오늘 날에도 이 문제는 해결되지 않고 있습니다. 뿐만 아니라 시간이 흐를수록 더욱 더 강화되는 입시 위주의 경쟁만 해야 하는 교육제도 안에서 우리 청소년들은 학교 폭력과 왕따, 자살 문제 등으로 심한 갈등을 겪고 있습니다. 이러한 갈등 속에서 ‘제4회 CYD(Catholic Youth Day)’는 첫째, 청소년은 교회의 현재이다. 둘째, 청소년은 청소년 사목의 주체이다. 셋째, 청소년은 가정과 교회 안에서 우선적이다. 넷째 청소년은 능동적인 역할을 할 수 있다는 교회 안의 청소년에 대한 확신을 줄 수 있었습니다.

오늘 날 본당 주일학교 청소년들은 엠마오로 향하는 두 제자의 모습과도 같습니다. 스승 예수님의 십자가 죽음으로 갖게 된 좌절과 실망, 그리고 예수님을 반대하는 유대인들과 로마의 박해로 죽음의 두려움에 떨고 있었습니다. 예수님께서서는 그러한 그들에게 하느님의 말씀을 스스로 깨달을 수 있도록 인내하며 함께 걸어가고, 감사의 기도를 드리고 빵을 떼어 주실 때에 비로소 부활하신 예수님이 자신들 곁에 함께 하고 계신다는 사실을 체험하게 하고 믿음을 갖게 해줍니다.

정진석 추기경님께서서는 2011년부터 사목교서를 통해 2020년을 전망하며 “새로운 시대, 새로운 복음화”를 말씀하셨습니다. 그리고 교황 베네딕토 16세께서는 2011년 10월 11일에 자의 교서 『민음의 문』을 발표하시면서 ‘신앙의 해’를 선포하셨습니다. 새로운 복음화는 새로운 열정, 새로운 방법과 새로운 표현으

로 시대적 상황과 조건에 맞는 복음화의 길을 모색하는 것을 말합니다. 세상을 새롭게 복음화하기 위해서는 교회가 먼저, 내 자신이 복음화 되어야 합니다. 이렇게 ‘신앙의 해’를 맞이하여 신앙의 기초 강화를 실현하기 위한 교구 지침은 다음과 같습니다.

1. 말씀으로 시작되는 신앙
2. 기도로 자라나는 신앙
3. 교회의 가르침으로 다져지는 신앙
4. 미사로 하나 되는 신앙
5. 사랑으로 열매 맺는 신앙

이에 따라 ‘제4회 CYD’ 신앙의 해 선포식에서 청소년들이 약속한 다짐은 다음과 같습니다.

1. 주님 맞들이기를 매일 하겠습니다!
2. 하루를 시작하고 마무리하기 전에 성호경을 바치겠습니다!
3. 주일학교 교리에 빠짐없이 참석하겠습니다!
4. 미사마다 지향을 두고 정성들여 바치겠습니다!
5. 이상 저희들의 다짐을 잘 실천하여 예수님께 아름다운 열매를 선물해 드릴 수 있기를 다짐합니다!

하지만 현재 우리가 성실히 신앙을 증거 하는 삶을 살아가는지는 의문스럽습니다. 그렇기 때문에 청소년들과 함께 하는 청소년 사목자와 협조자는 다음과 같은 사항을 명심해야만 합니다.

- ① 복음을 선포하고 자기 쇄신을 통해 삶의 증거자가 되어야 한다.(자기 복음화)
- ② 임마누엘, 우리와 늘 함께 하시는 하느님처럼 청소년들과 함께 하는 사람이다.
- ③ 엠마오로 가는 두 제자를 만나신 예수님처럼 청소년들이 스스로 깨달을 수 있도록 인내하며 함께 걸어가는 사람이다.

청소년들이 바라는 교회는 즐거운 교회를 만들어 그 교회 안에서 자신들이 인정받고 있다는 것을 느끼고, 친교를 맺어 청소년들이 함께 오고 싶은 교회를 만들고 싶어 합니다. 그래서 2013년도 서울대교구 청소년국 중고등부가 정한 주제 성구는 ‘신앙의 해’를 맞이하여 “그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다.”(루카 24,31)입니다.

엠마오의 제자들은 깨이지 못한 상태의 눈이었기 때문에 “그들은 눈이 가리어 그분을 알아보지 못했다.”라고 예수님을 알아보지 못합니다. 우리 CYA 친구들도 교회에 느끼는 12가지의 벽(Wall)과 함께 학교 폭력, 왕따 그리고 자살 등의 갈등 속에서 예수님을 알아보기가 어렵습니다. 그러나 예수님과의 진정한 대화와 나눔을 통해 눈이 열려 예수님을 알아볼 수 있도록 청소년을 교회로 초대하고 그들과 함께 교회를 만들어 기쁨에 넘치는 교회가 되기 위해 다음과 같은 실천을 제안합니다.

■ 실천방향

- ① 교리 교사 양성 : 교구 내의 모든 교사의 신입, 초급, 중급의 단계별 양성과 월례교육, 교사의 날 참석의 필요성
- ② CYA 대표 양성 : 각 지구 및 본당의 CYA 대표자들 위한 청대연 참석의 필요성
- ③ 교사 및 청소년의 주님 맞들이기 운동

VI. 2013년 가톨릭 청소년 캠프 프로그램

1. 기획단계

- 1) 주제 : 그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다. (루카 24,31)
- 2) 대상 및 예상 인원 : 본당 CYA 60명
- 3) 일정 및 기간 : 2박 3일
- 4) 목표
 - ① 우리의 힘든 상황과 갈망들이 예수님을 알아보아야 할 우리의 눈을 가리고 있었음을 깨닫게 한다.
 - ② 캠프에서의 활동과 체험들을 통해 예수님을 알아보는 눈을 연다.
 - ③ 우리와 함께 하시는 예수님을 일상에서도 선포하는 삶을 산다.

2. 프로그램의 주요 흐름

엠마오로 가는 두 제자에게 나타나시다

13 바로 그날(예수님께서 부활하신 날) 제자들 가운데 두 사람이 예루살렘에서 예루 스타디온 떨어진 엠마오라는 마을로 가고 있었다. 14 그들은 그동안 일어난 모든 일에 관하여 서로 이야기하였다. 15 그렇게 이야기하고 토론하는데, 바로 예수님께서 가까이 가시어 그들과 함께 걸으셨다. 16 그들은 눈이 가리어 그분을 알아보지 못하였다. 17 예수님께서 그들에게 “걸어가면서 무슨 말을 서로 주고받느냐?” 하고 물으시자, 그들은 침통한 표정을 한 채 멈추어 섰다. 18 그들 가운데 한 사람, 클레오파스라는 이가 예수님께, “예루살렘에 머물렀으면서 이 며칠 동안 그곳에서 일어난 일을 혼자만 모른다는 말입니까?” 하고 말하였다. 19 예수님께서 “무슨 일이냐?” 하시자 그들이 그분께 말하였다. “나자렛 사람 예수님에 관한 일입니다. 그분은 하느님과 온 백성 앞에서, 행동과 말씀에 힘이 있는 예언자셨습니다. 20 그런데 우리의 수석 사제들과 지도자들이 그분을 넘겨, 사형 선고를 받아 십자가에 못 박히시게 하였습니다. 21 우리는 그분이야말로 이스라엘을 해방하실 분이라고 기대하였습니다. 그 일이 일어난 지도 벌써 사흘째가 됩니다. 22 그런데 우리 가운데 몇몇 여자가 우리를 깜짝 놀라게 하였습니다. 그들이 새벽에 무덤으로 갔다가, 23 그분의 시신을 찾지 못하고 돌아와서 하는 말이, 천사들의 발현까지 보았는데 그분께서 살아 계시다고 천사들이 일러 주더랍니다. 24 그래서 우리 동료 몇 사람이 무덤에 가서 보니 그 여자들이 말한 그대로였고, 그분은 보지 못하였습니다.” 25 그때에 예수님께서 그들에게 이르셨다. “아, 어리석은 자들아! 예언자들이 말한 모든 것을 믿는 데에 마음이 어찌 이리 굳뜨냐? 26 그리스도는 그러한 고난을 겪고서 자기의 영광 속에 들어가야 하는 것이 아니냐?” 27 그리고 이어서 모세와 모든 예언자로부터 시작하여 성경 전체에 걸쳐 당신에 관한 기록들을 그들에게 설명해 주셨다. 28 그들이 찾아가던 마을에 가까이 이르렀을 때, 예수님께서서는 더 멀리 가려고 하시는 듯하였다. 29 그러자 그들은 “저희와 함께 묵으십시오. 저녁때가 되어 가고 날도 이미 저물었습니다.” 하며 그분을 붙들었다. 그래서 예수님께서서는 그들과 함께 묵으시려고 그 집에 들어가셨다. 30 그들과 함께 식탁에 앉으셨을 때, 예수님께서서는 빵을 들고 찬미를 드리신 다음 그것을 떼어 그들에게 나누어 주셨다. 31 **그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다.** 그러나 그분께서는 그들에게서 사라지셨다. 32 그들은 서로 말하였다. “길에서 우리에게 말씀하실 때나 성경을 풀이해 주실 때 속에서 우리 마음이 타오르지 않았던가!” 33 그들이 곧바로 일어나 예루살렘으로 돌아가 보니 열한 제자와 동료들이 모여, 34 “정녕 주님께서 되살아나시어 시몬에게 나타나셨다.” 하고 말하고 있었다. 35 그들도 길에서 겪은 일과 빵을 떼실 때에 그분을 알아보게 된 일을 이야기해 주었다.

Y의 상황



현재 청소년들의 결핍된 상황들(배고픔=갈망)이, 예수님을 알아보는데 장애물로 작용한다.



배고픔(갈망)이란?	⇒	Y의 갈망 어딘가에 소속되고 싶은, 인정(이해)받고 싶은 스스로 무언가 해내고 싶은, 마음 편히 쉬고 싶은, 답답한 상황에서 벗어나고 싶은 ⋮	현재 청소년들의 모습(상황) 바라보기
------------	---	---	-------------------------



배고픔(갈망) 충족	⇒	- 공동체(관계) 형성 - 스스로 참여하여 성공 경험 - 지지받음	다양한 프로그램 체험
------------	---	--	-------------



눈이 열림	⇒	- 공동체가 함께 하는 기쁨의 잔치	아가페, 캠프파이어
-------	---	---------------------	------------



통합 정리 (의미전달)	⇒	제자들	청소년들
		*예수님의 죽음으로 인해 희망과 의미를 잃고 침통한 상태로 엠마오로 향함	*불안정하고 억압된 분위기 속에서 휩쓸려 살아감
		*좌절과 절망에 빠진 제자들은 예수님을 알아보지 못함	*현실 속 어려움과 미래에 대한 불안감에 치여 예수님을 알아보지 못함
		*예수님께서 성경을 풀이해 주심	*각박한 현실에서 벗어나 (캠프에서) 말씀을 체험함
		*제자들이 예수님께 함께 머무르시기를 청함	*캠프에서의 체험을 통해 마음이 열리기 시작함
*예수님께서 빵을 떼어 나누어주시자 (성찬례) 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다	*아가페의 빵 나눔을 통해 성찬례를 체험한다. (교회 공동체 안에서 새로운 형제관계를 맺음)		



파견미사	⇒	공동체 미사	*일상으로 돌아가서도 예수님을 향한 눈이 가려지지 않도록 노력할 것을 다짐한다.(나눔과 사랑 실천)
------	---	--------	---

3. 캠프 일정 안에서의 프로그램 흐름

일정	기획 내용
첫째날 오후	<p>★조별 공동체 만들기</p> <p>-현재 청소년들의 모습(상황)을 바라보게 한다. -각자의 상황에서의 자신의 '갈망'을 찾고 표현한다. => 현재 청소년들의 갈망이 결핍된 상황(=제자들의 눈이 가려진 상태)을 바라보게 하고, 프로그램을 통해 자신의 상황을 Review하여 스스로 '갈망'을 찾도록 이끌어준다.</p>
첫째날 저녁	<p>★야간추적놀이</p> <p>-각 조의 공동체성을 심화시키는 프로그램을 야추 형식으로 진행한다. => 프로그램을 통해 예수님 생애의 전반(단, 부활 이전까지)에 걸친 이야기들을 자연스럽게 체험함으로써 예수님의 죽음으로 인해 믿음과 희망을 잃었던 제자들의 마음을 헤아려볼 수 있도록 도와준다.</p>
둘째날 아침	<p>★미니올림픽</p> <p>-조별 대항 게임을 통해 '말씀카드'를 획득하게 한다. -조별로 획득한 '말씀카드'는 다음 프로그램에서 연결하여 활용한다. => '말씀카드'를 획득하기 위해 조원들은 서로 협동해야하고, 그 결과로 '말씀카드'를 획득한 조는 기뻐할 것이다. 이는 엠마오로 가는 길에 만난 예수님께서 제자들에게 성경풀이를 해주실 때, 제자들의 마음이 타오름을 간접적으로 체험할 수 있도록 도와준다.</p>
둘째날 오후	<p>★공동체 운영하기</p> <p>-조별로 업종을 선택하여 세부적인 운영규칙을 스스로 정하여 운영하게 한다. -조안에서 '운영자'와 '참여자'를 구분하여 일정 시간이 지나면 서로 역할을 바꾸어 모두가 골고루 운영 및 참여하도록 한다. => '스스로 무언가를 해내고 싶은 갈망', '인정(이해)받고 싶은 갈망'을 충족을 시킴으로써 공동체 안에서의 '성공경험'과 '함께하는 일원으로서의 책임감'을 알게 한다. 또한 제자들이 예수님께서 그들과 함께 머무르시도록 청하는 것처럼, 우리 공동체가 잘 운영되기 위해서는 서로 초대하고 격려하는 노력이 필요함을 깨달도록 도와준다.</p>
둘째날 저녁/밤	<p>★아가페</p> <p>-캠프 안에서 변화된 모습을 조별로 다양한 방법(형식)으로 표현해본다. -빵과 음식을 함께 나누는 기쁨의 축제를 즐긴다. => 예수님께서 제자들에게 빵을 떼어 나누어 주실 때 제자들의 눈이 열려 예수님을 알아보았던 것처럼, 캠프 프로그램 안에서 '결핍된 갈망'들이 충족되어 마음이 열리고, 빵 나눔을 통해 예수님을 알아볼 수 있는 눈이 열리도록 도와준다.</p>
셋째날 아침	<p>★Review Of Camp</p> <p>-2박 3일간의 캠프 여정을 Review해보고, 캠프 주제에 대한 통합 정리를 해준다. => 엠마오로 가는 제자들의 여정과 우리 캠프의 여정을 '말씀'과 함께 비교하여 그 의미를 전달해준다. 의미 전달을 통해 먼저, 우리의 힘든 상황과 갈망들이 예수님을 알아보아야 할 우리의 눈을 가리고 있었음을 깨닫게 하고 캠프에서의 체험들이 예수님을 알아볼 수 있는 눈을 열리게 하는 기회가 되었음을 알려준다. 일상에 돌아가서도 눈이 가려지는 일이 없도록 노력하며 우리와 함께 하시는 예수님을 선포하는 삶을 살 것을 다짐한다.</p>

4. 세부 프로그램

프로그램명	1. 내가 궁금한 이야기 Y(Youth & You)		
목 표	불안정하고 억압된 분위기 속에서 채워지지 않는 갈망을 가진 채 휩쓸려 살아가는 청소년들이 자신의 모습을 바라본다.		
시 간	첫째 날 16:30~18:00 (1시간 30분)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당, 운동장
준비물	전지, 크레파스, 컬러펜 (이외 꾸밀 수 있는 도구는 뭐든 좋음)		
기획의도 및 핵심내용			
<p>1. 복음의 흐름 바로 그날 제자들 가운데 두 사람이 예루살렘에서 예순 스타디온 떨어진 엠마오라는 마을로 가고 있었다. (루카 24,13)</p> <p>2. 기획의도 예수님의 죽음으로 믿음과 희망을 잃고 엠마오로 떠나가는 두 제자의 모습을 지금을 살아가는 청소년의 모습(갈망)과 빗대어 볼 수 있도록 한다.</p> <p>3. 프로그램 요소</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 집단따돌림 상태 => 어딘가에 소속되고 싶은 갈망 2) 성적으로만 평가하는 사회적 분위기, 의견이 무시되는 상황 => 이해받고 싶은 갈망 3) 부모의 과잉보호, 참여 기회 부족 => 스스로 무언가 해내고 싶은 갈망 4) 휴식 시간 부족, 놀이 공간 부족 => 마음 편히 쉬고 싶은 갈망 5) 폭력에 갇혀 있는 상태, 강압적인 야간자율(?)학습, 자유를 억압하는 딱딱한 학칙, 체벌보다 무서운 벌점제 등 => 답답한 상황에서 벗어나고 싶은 갈망 <p>4. 운영방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 다함께 예시 영상을 시청한다. 2) 영상에 대한 Review 나눔을 한다. 3) 영상에 비추어 우리 자신의 모습을 바라보게 하고 자신들의 갈망을 표현하는 작업을 한다. 			

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
16:30~18:00	<p>◎시작기도</p> <p>M. 얼음장 깨기를 하고나니 여러분 어색함이 조금 풀렸나요? 조원들과 많이 친해졌기를 바랍니다. 이제 우리가 영상 하나를 볼 건데요. 우리와 비슷한 또래 친구의 이야기입니다. 어떤 이야기인지 잘 보도록 해요.</p> <p>1. ‘Y의 이야기’ 영상 시청 : 5분</p> <p>M. 영상 속에는 우리의 모습과 많이 닮아 있는 주인공, 소현이가 힘들어하는 몇 가지 상황들이 나옵니다. 아마 우리 친구들도 비슷한 경험들이 조금씩 있을 것 같은데요. 그럼, 영상에 비추어 진짜 우리들의 이야기를 나누어 봅시다.</p> <p>2. 조별 나눔 : 소현이의 이야기 영상 속에서 소현이의 상황을 다함께 Review하며 이야기해본다. 조원들이 이야기하기 어려워하면 교사가 예시 질문을 던져서 나눔을 이끌 수 있도록 한다. *예시 질문 - 영상 속에는 누가 등장하나요? - 어떤 사건이 있었나요? (몇 가지의 상황) - 기억에 남는 장면은 어떤 것이었나요? 이유는? - 소현이의 마음은 어떠했을 것 같나요? ∴</p> <p>3. 조별 나눔 : Y의 이야기 1) 소현이의 이야기를 통해 나는 어떤 상황인지에 대해 작성해보고, 나눔 한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①나는 ()한 상황(상태)이다. ②하지만 사실 난, ()을/를 하고 싶다.</p> </div> <p>예) “나는 매일 강압적인 야간자율(?)학습을 해야 하는 상황이 힘들다.” => “사실 나는 그 시간에 공부 말고 다른 것, 기타를 배우고 싶다.”</p> <p>2) 나눔이 끝나면, 전지에 자유롭게 자신들의 ②를 그림으로 표현하는 작업을 한다. 개인별로 표현해서 모을 수도 있고, 다 같이 하나를 정해서 표현해도 좋다.</p> <p>3) 작업이 끝나면 조별로 발표한다.</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
16:30~18:00	<p>M. 여러분이 표현한 것들은 사실, 우리 안에 자리 잡고 있는 '갈망'이라는 것입니다. 우리가 하루에도 수십번씩 느끼는 답답한 감정들은 이러한 나의 갈망들이 이루어지지 못하고 있다는 데서 오는 좌절감, 그리고 앞으로도 쉽게 이러한 상황이 나아지지 않을지도 모른다는 불확실성 때문은 아닐까요.</p> <p>말씀전례에서 등장한 두 제자들도 침통한 표정으로 엠마오라는 곳으로 걸어가고 있었는데요. 그들 역시 우리처럼 '그들이 원했던 갈망'이 이루어지지 않아 침통한 표정을 지은 것은 아닐까요? 다음 프로그램부터는 두 제자의 갈망에 담긴 숨은 이야기들에 대해 그들의 발자취를 따라가며 알아가 보도록 하겠습니다. 그러다보면 우리도 우리의 갈망에 대해 좀 더 자세히 알 수 있지 않을까요? 그럼, 일단은 지금쯤 여러분이 느끼고 있을 가장 큰 갈망인 배고픔을 해결하고 다시 만날까요?</p> <p>◎마침기도</p>	*갈망 : 간절하고 애타게 바란다.

프로그램명	2. 그곳에서는 무슨 일이?		
목 표	예수님의 탄생부터 부활 전까지 일어났던 일(예루살렘에서 일어났던 일)들을 조별 작업과 추적놀이를 통해 알아본다.		
시 간	첫째 날 19:00~22:00 (3시간)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당, 운동장
준비물	8절 도화지, 크레파스, 컬러펜, 투명 테이프, 풀		
기획의도 및 핵심내용			
<p>1. 복음의 흐름 “예루살렘에 머물렀으면서 이 며칠 동안 그곳에서 일어난 일을 혼자만 모른다는 말입니까?” (루카 24,18)</p> <p>2. 기획의도 1) 예수님의 죽음이 제자들에게는 왜 그토록 침통하고 좌절감을 느끼게 하는 사건이었는지 알아본다. 2) 청소년들이 예수님의 생애 전반(단, 부활 이전까지)에 걸친 이야기들을 알게 한다.</p> <p>3. 프로그램 요소 1) 예수님의 생애가 드러나는 주요 사건(말씀) 2) 예수님의 생애(특히 수난기) 간접 체험</p> <p>4. 운영방법 1) 식사 후 학년별로 다시 모인다. - 중1부터 고2까지 총 다섯 개 팀 구성. - 이후 저녁 기도 전까지는 이 팀으로 진행. 2) 팀별로 예수님 생애의 주요 사건들을 그림으로 표현한다. - 팀별로 성경책을 나누어준다. (가능하면 팀원 수만큼) - 각 팀마다 자신들이 생각하는 주요 사건을 골라 그림을 그린다. - 그림을 그릴 수 있는 공간은 팀별로 총 6컷 제공. 3) 작업 후 팀별로 나와서 그림의 내용을 다른 팀에게 설명한다. 4) 모든 팀이 발표한 후, 내용이 겹치지 않도록 순서별로 모아 그림책을 만든다. 5) 간단한 정리 후, 다음 이야기 내용은 스스로 체험하도록 한다. 6) 야간추적놀이에서는 매 포스트 완료마다 ‘성경구절’을 나눠준다. (무인 포스트에서는 하나씩 가져갈 수 있도록 준비해둔다.) 7) 프로그램이 끝나면 ‘제자들의 마음’에 대해서 정리해준다.</p>			

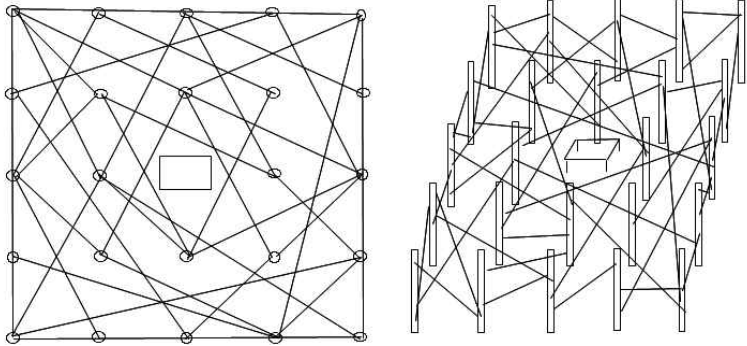
시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>◎시작기도</p> <p>1. 예수님의 생애 1) 팀별로 도화지 6장과 성경책을 나누어준다. 2) 성경책에서 혹은 팀원들이 알고 있는 예수님 생애의 주요 사건들을 그림으로 표현한다. 3) 6장의 그림을 완성하면, 조별로 나와서 발표한다. 4) 발표한 내용들을 정리해준다.</p> <p>M. 우리가 함께 찾아본 예수님의 생애를 보면, 그 분은 특별한 무엇인가를 가지고 계셨던 게 분명한 것 같아요. 그런데 왜 그 분은 기적을 행하는 능력들을 이용해서 수난과 죽음을 피하지 않으신 걸까요? 심지어 피할 수 있다면 피하게 해달라고 기도까지 하셨는데 말이죠. 제자들도 그런 위대한 지도자이며 구세주인 예수 그리스도에 대한 믿음이 컸었기에 그분의 죽음에 그토록 비통해하며 절망했던 것은 아닐까요? 그렇다면, 예수님의 죽음 속에 숨겨져 있는 비밀을 찾기 위해 예수님이 돌아가시던 그 때로 이동해 볼까요? 예수님의 수난을 하나하나 체험하여, 하느님나라에 도착해 하늘나라 열쇠를 찾으면 예수님의 비밀을 풀 수 있습니다. 이제부터 여러분은 팀별로 예수님 수난시대로 돌아가 온갖 장애물을 피해서 하늘나라 열쇠를 찾고, 예수님의 죽음의 비밀을 풀 모험을 떠날 것입니다.</p> <p>2. 야간추적놀이 : 첫 포스트만 팀별로 A1~E1을 지정해주고, 그 이후에는 미션의 성공 여부에 따라 혹은 지령에 따라 이동하게 한다.</p> <p>A1. 세족례</p> <p>1. 팀원을 일렬로 앉게 하고, 앞의 대야에 발을 담그고 워크북에 있는 성가 한곡을 다 같이 부른다. 2. 가장 오른쪽에 있는 사람부터 일어나서 손으로 물을 짚어 옆 사람의 이마에 십자가를 그으며 '당신은 하느님의 자녀입니다'라고 이야기 하고 양손을 엇갈려 잡으며 '당신은 나의 벗입니다'라고 인사한다. 3. 가장 오른쪽에 있는 사람부터 일어나서 옆 사람에게 발을 씻어주며 그 사람을 위해 기도해준다.</p> <p>*팀원들이 미션에 성실히 임하면 ☞ D1 *팀원들이 장난스럽게 임하면 ☞ B2</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>A2. 이상한 길(무인) 어? 뭔가 이상하다. 길을 잘못 든 것 같다. 거기다가 물도 다 떨어져 간다.</p> <p>*물을 구하러 가면 ☞ B3 *위험할지 모르니 그냥 간다 ☞ C2</p> <p>A3. 깨끗하게!</p> <p>1. 두 팀이 만났을 경우 1) 두 팀을 서로 마주보게 일렬로 세운다. 2) 마주 본 상대 팀원의 얼굴에 머드팩을 발라준다. 3) 앞 사람이 뒷사람의 얼굴을 깨끗이 씻어준다.(릴레이 형식) 4) 먼저 세수를 끝낸 팀이 승리한다.</p> <p>2. 한 팀만 온 경우 1) 팀원 서로의 얼굴에 머드팩을 칠한다. 2) 제한 시간 1분 내에 팀원 모두의 얼굴을 씻어내면 성공.</p> <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ B5 *진 팀은(실패하면) ☞ A4</p> <p>A4. 십자가 지고 가는</p> <p>1. 팀원 중에 4명씩 그룹을 이루게 한다. 2. 4명 중의 한명은 십자가가 되고, 나머지 3명이 십자가를 어깨 위로 들게 한다. 3. 십자가를 진 상태로 반환점을 돌아온다. 다른 그룹들도 미션이 시작됨과 동시에 종료될 때까지 계속 들고 있어야 한다. 4. 마지막 그룹이 반환점을 돌아오면 모든 그룹이 십자가를 내려놓을 수 있다. 5. 제한시간 내에 모두 성공하면 통과한다. ※2개 그룹일 경우 1분, 3개 그룹일 경우 1분 30초</p> <p>*미션 완료 후 ☞ D4</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>A5. 14처 따라 하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 14처 중 한 개의 처를 무작위로 뽑아서 5초간 보여준다. 2. 팀원들은 제시된 처를 그대로 재현한다. 3. 팀원들은 5초간 상의할 수 있다. 4. 실패하면 새로운 처를 보여주되, 상의할 수 있는 시간을 1초씩 늘려준다. 5. 3처 이상 재현 성공하면 통과한다. <p>*성공하면 ☞ B6 *실패하면 ☞ E5</p> <p>A6. 후퇴(무인)</p> <p>후퇴는 무슨... 하느님의 사도들에게 후퇴란 없다.</p> <p>*자격 없음. 탈락 ☞ A1~E1 중 한 곳으로 보냄(처음으로 돌아간다)</p> <p>B1. 어둠(무인)</p> <p>안이 너무 어둡다. 한치 앞도 보이지 않는다.</p> <p>*일단 가본다 ☞ C2 *다른 길로 방향을 바꾼다 ☞ C1</p> <p>B2. 예수님의 십자가를 도운 시몬</p> <p>담당 교사가 예수님의 십자가를 도운 시몬의 마음을 이해할 수 있도록 박세게 굴린다.</p> <p>*PT 체험 후 ☞ E3</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>B3. 예수님을 보호하라!</p> <p>1. 두 팀이 만났을 경우</p> <p>1) 모든 팀원이 상의하여 예수님 역할을 할 사람을 선택한다. (다른 팀은 모르게 한다.)</p> <p>2) 먼저 상대팀의 예수님을 쓰러뜨리는 팀이 승리한다.</p> <p>2. 한 팀만 왔을 경우</p> <p>1) 모든 팀원이 상의하여 예수님 역할을 할 사람을 선택한다. (상대할 교사는 모르게 한다.)</p> <p>2) 모든 팀원이 단결하여 예수님을 보호하고, 제한시간(1분)내에 교사를 쓰러뜨려야한다. 단, 교사는 발을 바꿀 수 있다.</p> <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ D3 *진 팀은(실패하면) ☞ C3</p> <p>B4. 기도의 종을 올려라!(무인)</p> <p>목이 말라서 팀원들이 하나둘씩 쓰러져간다. 다 함께 물을 달라고 하느님께 기도한다. 하느님께서 알아들을 수 있는 기도 종을 올려라!</p> <p><OX퀴즈></p> <p>고통의 신비 3단은 '예수님께서 저희를 위하여 가시관 쓰심을 묵상합시다.' 이다. ""Yes or No"</p> <p>*맞으면, Yes ☞ B5 *틀리면, No ☞ B6</p> <p>B5. Go or Back(무인)</p> <p>힘들다. 과연 이대로 하느님의 하늘나라 열쇠를 찾아야하는가?</p> <p>*그렇다. 아무리 힘들어도 해야만 한다. ☞ E5 *작전상 후퇴하는 것이 현명하다. ☞ A6</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>B6. 촛불 끄기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 두 팀이 만났을 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 양초 2개를 전방 3미터 거리에 세워 놓는다. 2) 각 팀에서 4명의 선수를 선발한다. 한명씩 차례대로 줄넘기 30회, 자유투 5회, 제기차기 5회 완료 후 물총을 잡는다. 3) 물총에 물을 넣고 장전한다. 4) 빨리 양초를 끄는 팀이 승리한다. 2. 한 팀만 왔을 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 같은 방식으로 시간제한(1분)을 둔다. <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ E5 *진 팀은(실패하면) ☞ A6</p> <p>C1. 밀가루와 포도주</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 팀에서 한명씩 풍선대 아래 의자에 앉는다. 2. 교사가 내는 퀴즈를 맞히면 다음 문제로 넘어간다. 3. 답이 틀리면, 교사는 즉시 풍선을 터트린다. 이 때, 퀴즈를 틀린 팀원은 앞에 있는 우산을 재빨리 집어서 막을 수 있다. 4. 연속 5명이 팀원이 풍선을 맞지 않으면 미션 성공한다. <p>*성공하면 ☞ A2 *실패하면 ☞ D1</p> <p>C2. 날도 저물어(무인)</p> <p>성전 앞까지 오는 데는 일단 성공했지만 급하게 오는 바람에 몇 명의 팀원들이 뒤쳐졌다. 갈 길은 멀고 날도 저물어 가는데...</p> <p>*그래도 기다린다 ☞ B3 *일단 먼저 간다 ☞ D2</p> <p>C3. 지원군(무인)</p> <p>하늘나라 열쇠를 찾기 위해 여러 나라에서 탐험대를 파견하였다는 소식을 무전기로 들었다. 혹시 그들과 만날 수 있을까? 같이 간다면 도움이 많이 될텐데...</p> <p>*5분 동안 기다린 후 ☞ C4</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>C4. 딸랑딸랑</p> <p>1. 아래와 유사한 모형물을 만들고 모형줄의 줄에는 방울이 설치되어 있다.</p>  <p>2. 모형물 중간에 있는 십자가를 가지고 나온다. 3. 방울 소리 횟수에 따라 성공여부를 판단한다.</p> <p>*성공한 팀원이 2명 ⇨ A5 *성공한 팀원이 1명 ⇨ D5</p> <p>C5. 금육(무인)</p> <p>금육을 지켜야하는 날에 고기를 먹다니... 그것도 하늘나라 열쇠를 찾으러 가는 사람이...</p> <p>*회개의 길로 ⇨ E5</p> <p>C6. 소창</p> <p>1. 팀원 1명당 1소절 분량의 노래를 외우게 한다. 2. 노래 전체를 릴레이 방식으로 소창하게 한다.</p> <p>*성공하면 ⇨ E6 *실패하면 ⇨ E5</p> <p>D1. 퀴즈! 퀴즈!(무인)</p> <p>"예수님의 빈 무덤을 가장 먼저 발견한 사람은 예수님의 제자 베드로와 요한이다."</p> <p>*맞으면, Yes ⇨ A2 *틀리면, No ⇨ C2</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>D2. 사형선고 받으신 예수님(무인) 다음 포스트까지 말없이 오리걸음으로 이동한다. ☞ A3</p> <p>D3. 마실까, 말까?(무인) 갈증이 심해진다. 그때 멧진 분수대를 보았다. 그 안에는 시원한 물이 가득 있다.</p> <p>*들어가서 마신다 ☞ E4 *수질 검사를 한다 ☞ E3</p> <p>D4. 웬 진수성찬(무인) 누가 먹으려고 준비한 것인지 모르겠지만 정말 맛있어 보인다. 게다가 모두 내가 좋아하는 고기반찬들이다. 하지만 오늘 금육이라 고기를 먹으면 안되는데...</p> <p>*배가 고프데 먹는다 ☞ C5 *지킬 것은 지킨다 ☞ A5</p> <p>D5. 글자판 퀴즈 1. 주어진 성경말씀을 신문지에서 글씨를 찾아 오려서 도화지에 붙인다. 2. 제한시간은 5분 *성경구절 예시 “걸어가면서 무슨 말을 서로 주고받느냐?” (루카 24,17) “저희와 함께 묵으십시오. 저녁때가 되어 가고 날도 이미 저물었습니다.” (루카 24,29)</p> <p>*성공하면 ☞ B6 *실패하면 ☞ B5</p> <p>D6. 팡!(무인) 처음부터 다시 시작했던 곳으로 돌아간다.</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>E1. 목소리로 서로 찾기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 간단한 레크로 짝을 짓는다. 2. 강당에 넓게 학생들을 배치하고 안대를 씌운다. 3. 목소리만으로 서로의 짝을 찾는다. <p>*절반이상 성공 ⇨ E2 *실패 ⇨ C1</p> <p>E2. 앓차!(무인)</p> <p>식수통을 분수대에 바트렸다. 어찌지, 이젠 물도 없는데...</p> <p>*물을 구하기 위해 분수대로 들어간다 ⇨ E3 *그냥 갈증을 참고 간다 ⇨ A3</p> <p>E3. 이상한 음료</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 두 팀이 만났을 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 종이컵에 들어있는 음료수 종류 맞추기(담당 교사는 미리 칵테일 음료수를 10개 정도 준비해둘 것) 2) 칵테일 음료수 1개당 1분(시간은 담당교사가 조정가능)의 시간을 주고 들어간 재료를 맞히게 한다. 3) 각 팀당 칵테일 음료수를 1개씩 총 3회를 실시하여 많이 맞힌 팀이 승리한다. 2. 한 팀만 왔을 경우 칵테일 음료수를 3개까지 시음하고 2개 이상 성공하면 통과. <p>*이긴 팀(성공한 팀) ⇨ C4 *진 팀(실패한 팀) ⇨ B4</p> <p>E4. 기도 릴레이(무인)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 팀 전체가 동그랗게 앉는다. 2. '시장에 가면' 게임을 응용하여 첫 번째 사람이 자유기도를 하면, 두 번째 사람은 첫 번째 사람의 기도를 모두 외워 자신의 기도를 추가한다.(릴레이 방식) <p>*3회 안에 성공한 팀 ⇨ C2 *4회 이상 해서 성공한 팀 ⇨ B5</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>E5. 악마의 유혹(무인) 이제 조금만 더 가면 되는데 악마들이 우리를 잡아버렸다. 그들은 하늘나라 열쇠를 찾는 것을 포기하라고 맛있는 간식으로 유혹하고 있다.</p> <p>*유혹을 물리치면 ☞ C6 *힘들다. 일단 먹고 보자 ☞ A6</p> <p>E6. 최후의 문제 풀기 1. 최후의 문제는 시간을 보고 난이도를 조절한다. 2. 너무 빨리 도착했을 경우, 어려운 문제를 내거나 주관식으로 내는 등 융통성 있게 한다.</p> <p>모두 성공하면 ‘하늘나라 열쇠’를 준다. 열쇠를 받은 팀은 본부석으로 이동한다. 모든 팀원이 다 모이면 정리한다.</p> <p>M. 우리는 하늘나라의 열쇠를 찾기 위해 여러 가지 체험 포스트를 지나왔습니다. 그것은 예수 그리스도의 죽음의 비밀을 풀기 위한 것이었죠. 여러분은 체험에 성공할 때마다 ‘성경구절’을 받으셨을 겁니다. 그 성경말씀들을 모아 보면 어렴풋이나마 그 비밀을 찾아낼 수 있었을 것입니다. 무엇인지 대답해줄 수 있나요? 예수 그리스도의 죽음이 가지고 있는 비밀은 바로, 예수 그리스도의 죽음으로 인해 우리가 영원한 생명을 얻을 있는 기회, 즉 ‘하늘나라의 열쇠’를 얻을 수 있었다는 것입니다. 그러나 예수님의 죽음을 지켜 본 제자들은 현실적 어려움과 고통으로부터 자신들을 해방시켜줄 메시아라고 믿었던 한 사람이 허무하게 죽었다고만 생각했을 뿐, 예수님의 십자가 죽음으로 인해 그들에게 구원의 길이 열렸다는 사실은 깨닫지 못했습니다. 예수님께 대한 믿음과 희망을 잃어버린 제자들은 갈 곳을 잃고 뿔뿔이 흩어져 자신들의 길로 돌아가게 됩니다. 왜 그들은 그 비밀을 알아채지 못했을까요? 그리고 예수님을 전해야 할 제자들은 자신들의 자리로 되돌아가버렸는데 지금 우리들은 어떻게 예수님을 알 수 있게 된 것일까요? 도대체 그들에게 무슨 일이 있었던 것일까요?</p> <p>◎마침기도</p>	

*포스트 이동 안내표(교사용)

	A	B	C	D	E
1	<p><세족례></p> <p>*팀원들이 미션에 성실히 임하면 ☞ D1</p> <p>*팀원들이 장난스럽게 임하면 ☞ B2</p>	<p><어둠></p> <p>*일단 가본다 ☞ C2</p> <p>*다른 길로 방향을 바꾼다 ☞ C1</p>	<p><밀가루와 포도주></p> <p>*성공하면 ☞ A2</p> <p>*실패하면 ☞ D1</p>	<p><퀴즈 퀴즈></p> <p>*맞으면, Yes ☞ A2</p> <p>*틀리면, No ☞ C2</p>	<p><목소리로 서로 찾기></p> <p>*절반이상 성공 ☞ E2</p> <p>*실패 ☞ C1</p>
2	<p><이상한 길></p> <p>*물을 구하러 가면 ☞ B3</p> <p>*위험할지 모르니 그냥 간다 ☞ C2</p>	<p><예수님의 십자가를 도운 시몬></p> <p>*PT 체험 후 ☞ E3</p>	<p><날도 저물어></p> <p>*그래도 기다린다 ☞ B3</p> <p>*일단 먼저 간다 ☞ D2</p>	<p><사형선고 받으신 예수님></p> <p>다음 포스트까지 말없이 오리걸음으로 이동한다. ☞ A3</p>	<p><앗차></p> <p>*물을 구하기 위해 분수대로 들어간다 ☞ E3</p> <p>*그냥 갈증을 참고 간다 ☞ A3</p>
3	<p><깨끗하게></p> <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ B5</p> <p>*진 팀은(실패하면) ☞ A4</p>	<p><예수님을 보호하라></p> <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ D3</p> <p>*진 팀은(실패하면) ☞ C3</p>	<p><지원군></p> <p>*5분 동안 기다린 후 ☞ C4</p>	<p><마실까, 말까?></p> <p>*들어가서 마신다 ☞ E4</p> <p>*수질 검사를 한다 ☞ E3</p>	<p><이상한 음료></p> <p>*이긴 팀(성공한 팀) ☞ C4</p> <p>*진 팀(실패한 팀) ☞ B4</p>
4	<p><십자가 지고 가는></p> <p>*미션 완료 후 ☞ D4</p>	<p><기도의 종을 울려라></p> <p>*맞으면, Yes ☞ B5</p> <p>*틀리면, No ☞ B6</p>	<p><말랑말랑></p> <p>*성공한 팀원이 2명 ☞ A5</p> <p>*성공한 팀원이 1명 ☞ D5</p>	<p><웬 진수 성찬></p> <p>*배가 고프데 먹는다 ☞ C5</p> <p>*지킬 것은 지킨다 ☞ A5</p>	<p><기도 릴레이></p> <p>*3회 안에 성공한 팀 ☞ C2</p> <p>*4회 이상 해서 성공한 팀 ☞ B5</p>
5	<p><14처 따라하기></p> <p>*성공하면 ☞ B6</p> <p>*실패하면 ☞ E5</p>	<p><Go or Back></p> <p>*그렇다. 아무리 힘들어도 해야만 한다. ☞ E5</p> <p>*작전상 후퇴하는 것이 현명하다. ☞ A6</p>	<p><금욕></p> <p>*회개의 길로 ☞ E5</p>	<p><글자판 퀴즈></p> <p>*성공하면 ☞ B6</p> <p>*실패하면 ☞ B5</p>	<p><악마의 유혹></p> <p>*유혹을 물리치면 ☞ C6</p> <p>*힘들다. 일단 먹고 보자 ☞ A6</p>
6	<p><후퇴></p> <p>*자격없음 탈락 ☞ A1~E1 중 한 곳으로 보냄(처음으로 돌아간다)</p>	<p><촛불끄기></p> <p>*이긴 팀은(성공하면) ☞ E5</p> <p>*진 팀은(실패하면) ☞ A6</p>	<p><소창></p> <p>*성공하면 ☞ E6</p> <p>*실패하면 ☞ E5</p>	<p>팡</p> <p>처음부터 다시 시작했던 곳으로 돌아가기</p>	<p><최후의 문제풀기></p> <p>모두 성공하면 '하늘 나라 열쇠'를 준다. 열쇠를 받은 팀은 베이스 캠프로 이동한다.</p>

프로그램명	3. 미니 올림픽		
목 표	활동적인 프로그램을 통해 '말씀'을 얻는 기쁨을 깨닫게 한다.		
시 간	첫째 날 9:00~11:00 (2시간)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당, 운동장
준비물	말씀카드		
주의사항	활동적인 프로그램이므로, 참여자들이 부상을 당하지 않도록 주의한다.		

기획의도 및 핵심내용

1. 복음의 흐름
그들은 서로 말하였다. “길에서 우리에게 말씀하실 때나 성경을 풀이해 주실 때 속에서 우리 마음이 타오르지 않았던가!”(루카 24,32)
2. 기획의도
즐겁고 신나는 신체 활동 후 받는 '말씀카드'를 통해 말씀으로 마음이 불타오르는 제자의 마음을 알려주고자 한다.
3. 운영방법
 - 1) 모든 게임은 조별 대항으로 이루어진다.
 - 2) 등수별로 성경말씀카드를 차등지급한다.
 - 3) 획득한 성경말씀카드는 그 개수만큼 다음 프로그램인 '공동체 마을'을 운영하는 토크런트로 지급된다.
 - 4) 프로그램이 끝나면 자유 물놀이 시간을 준다.

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
09:00~11:00	<p>◎ 시작기도</p> <p>M. 여러분 어제 늦은 저녁까지 프로그램 하느라 힘들었나요? 그래도 재미있었죠? 오늘 아침도 우리 모두 즐겁고 신나게 미니 올림픽 게임을 하겠습니다. 모든 게임마다 1등부터 3등까지만 성경말씀 카드를 드릴 겁니다. 1등은 3장, 2등은 2장, 3등은 1장. 조별로 말씀카드를 많이 모을수록 이후에 엄청난 혜택이 있을 거예요. 모두 열심히 참여해서 많은 카드를 모으기 바랍니다.</p> <p>1. 새를 잡아라. 새장을 찾아라.</p> <p>1) 3명이 한 조가 되어 두 명은 서로 손을 맞잡고 새장이 되고, 나머지 한 명은 그 안에 들어가서 날개 짓을 하는 새 역할을 한다.</p> <p>2) 신나는 음악에 맞춰 각 조가 열심히 돌아다니다가 사회자 교사가 “새를 바꿔주세요” 라고 멘트를 하면 안에 있는 사람이 다른 새장으로 이동한다.</p> <p>3) “새장을 바꿔주세요”라는 멘트에는 새장 역할을 했던 두 명의 사람이 다른 새를 찾아 이동한다.</p> <p>4) 매 회 새장을 못 찾은 새나 새를 못 잡은 새장은 아웃된다.</p> <p>5) 마지막 1팀이 남으면 게임은 종료된다.</p> <p>6) 마지막 남은 사람이 속한 조에게 남은 인원수 만큼 말씀카드를 준다.</p> <p>2. 발 숫자</p> <p>1) 조별로 모여 동그랗게 앉는다.</p> <p>2) 사회자가 불러주는 숫자에 따라 30초 내에 땅에 닿아있는 발의 수를 줄여나간다.</p> <p>3) 불러주는 숫자는 점차 줄어들고, 발만 땅에 닿지 않는다면 어떤 방법을 동원해도 무방하다. (예 : 엮기, 들기, 한 친구가 다른 친구 발등 위에 올라가 서있기 등등)</p> <p>4) 시간 내에 발 숫자를 줄이지 못한 팀은 탈락하고, 마지막까지 남은 팀이 승리한다.</p>	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
09:00~11:00	<p>3. 꼬리잡기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 조별로 1열로 정렬한다. 2) 뒤에 있는 사람이 앞 사람의 허리를 잡는다. 3) 선두에 있는 친구는 대장, 맨 뒤의 친구는 술래이다. 우리 팀 술래가 다른 팀 대장에게 잡히거나 게임도중 줄이 끊어지면 그대로 아웃된다. 4) 술래가 잡힌 조는 잡의 조의 꼬리에 붙는다. 줄이 끊어져 아웃된 조는 대장이 붙고 싶은 꼬리에 붙는다. 5) 최종적으로 한 줄로 다 이어지면, 맨 앞에 있는 조가 1등. 맨뒤에 붙은 조가 2등. 2등 앞에 붙은 조가 3등이다. <p>M. 여러분 즐거웠나요? 너무 뛰어 놀았더니 숨도 차고 많이 덥죠? 이제 땀을 식힐 겸 물놀이 하러 가볼까요? *물놀이는 자유롭게 놀 수 있도록 한다.</p> <p>◎마침기도</p>	

프로그램명	4. 저희와 함께 묵으십시오.		
목 표	1. 스스로 공동체 마을을 만들고 능동적으로 참여함으로써 공동체 활성화 경험을 갖게 한다. 2. 하느님 나라를 살기 위해서는 교회 공동체 일원 모두가 함께 노력해야함을 알게 한다.		
시 간	둘째 날 13:00~17:00 (4시간)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당, 운동장
준비물	비고란 참조		
주의사항			

기획의도 및 핵심내용

1. 복음의 흐름
 그러자 그들은 “저희와 함께 묵으십시오. 저녁때가 되어 가고 날도 이미 저물었습니다.” 하며 그분을 붙들었다.(루카 24,29)

2. 기획의도
 - 1) 캠프 안에서 청소년들이 능동적으로 참여할 수 있도록 하는 것은 매우 중요하다. 제자들이 예수님을 붙들어 함께 묵자고 청한 것처럼, 청소년 친구들도 적극적으로 하느님 나라를 살기위한 노력이 필요함을 알게 한다.
 - 2) 하느님 나라는 나 혼자 사는 나라가 아닌 나와 네가 모인 공동체가 함께 사는 곳이어야 한다. 그러므로 서로 이끌어주고 도와주는 교회 공동체를 만들게 한다.

3. 운영 방법
 - 1) 각 조마다의 업종을 선택한다.
 *업종 : 미용실, 나이트클럽, 놀이공원, 신문사, 성당, 동사무소
 - 2) 각 조원들은 선택한 업종에 따라 역할을 수행해야하며, 이를 통해 탤런트를 벌 수 있다.
 - 3) 획득한 탤런트를 가지고 경제활동을 할 수 있으며, 모든 활동의 참여는 이 탤런트를 통해 할 수 있다.
 - 4) 각 조는 일련의 교육과정을 이수해야만 하며, 필요에 따라 더 많은 교육과정을 이수할 수 있다.
 - 5) 조원들이 역할을 나누어 ‘운영자’와 ‘참여자’로 구분하여 일정시간이 지나면 역할을 바꾸도록 한다.

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
13:00~17:00	<p>◎ 시작기도</p> <p>M. 여러분 식사 맛있게 하셨나요? 이제부터는 여러분들 스스로 공동체 마을을 만들고 운영해보는 시간이 가질 겁니다. 각자 맡은 업종의 역할을 잘 수행하시고, 행복한 마을을 만들어보아요~.</p> <p>1. 업종 선택하기</p> <p>1)각 조는 서로 맡고 싶은 업종을 의논하여 정하도록 한다. 2)각 조 조장은 앞으로 나와서 ‘눈치게임’을 통해 업종을 선택하게 한다.</p> <p>2. 업종 소개</p> <p>1)미용실 -페이스페인팅 물감으로 사람들을 꾸며준다. -기본적으로 나이트클럽, 놀이공원에 가기 위해서는 페이스페인팅이 필수이다.</p> <p>2)나이트클럽 -나이트클럽에 들어오기 위해서는 반드시 페이스페인팅을 해야 한다. 기본적으로 레크댄스를 배우는 시간이 마련되어 있다. -조원들은 호객행위를 할 수 있으며 댄스 동반자(아르바이트생)들을 고용할 수 있다.</p> <p>3)놀이공원 -청룡열차 : 짐차타고 끌어주기 -사격 : 고무줄 총 쏘기 -매직풍선 만들기 : 강아지, 과일 모양 등 -사진사 : 즉석사진 찍어주기 -짐차를 끌 사람, 풍선을 만드는 사람은 아르바이트생으로 섭외 가능하다.</p> <p>4)신문사 -기자를 파견하여 (기자증을 소지하면 어디든 출입이 가능) 모든 부스와 전체 조원들의 사건들을 취재하고 편집하여(16절지) 각 조에 배부하여야 한다. -신문제작에 대해서는 조 안에서 결정하되, 전체 프로그램에 대한 최종 결과물(신문)을 만들어 게시판에 게시해야 한다. -인쇄사(취재한 기사를 실은 기사를 16절지 신문에 수작업으로 복사할 아르바이트생)와 배달원(아르바이트생)을 섭외할 수 있다.</p>	<p>*업종별 준비물</p> <p>미용실 준비물: 페이스페인팅물감, 붓, 물통, 걸레</p> <p>나이트클럽 준비물: 음향시설, 레크댄스 음악</p> <p>놀이공원 준비물: 구르마, 나무젓가락(많이), 고무줄, 매직풍선(다량), 폴라로이드 카메라</p> <p>신문사 준비물: 게시판, 기자증, 필기도구(여러가지, 다량), 종이(A4용지, 전지 - 여러장), 책상, 의자</p>

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
13:00~17:00	<p>5)성당 -사제, 수녀, 사무원, 신자로 구성되어 있다. -해당 조원들은 '하느님 나라'를 선포하는 데 절대적인 사명을 가지고 있다. -신자들의 헌금을 통해 수입을 창출하고, 다양한 방법으로 선교활동을 해야 한다. -모든 조의 2명 이상씩은 반드시 성당에 나가야 하며, 정기적인 헌금도 해야 한다.</p> <p>6)동사무소 -가상 나라의 규범과 전체규범을 안내해주고, 가이드 맵을 배치해두며, 환경미화원은 캠프장 전역을 돌아다니며 쓰레기를 줍는다. -아르바이트 창구를 개설하여 필요한 조는 여기에서 신청하고 이를 안내 발송해야 한다. 아르바이트를 하고자하는 조원들은 여기서 신청서를 구입, 작성하고 동사무소는 이를 심사한 후 필요한 조로 파견한다. -환경미화원은 기자처럼 모든 부스를 자유자재로 출입할 수 있으며 다른 조원들이 작업을 하면서 버려진 쓰레기를 치우고 국세청에서 월급을 받는다.</p> <p>3. 조별 준비(20분) 1)각 조는 맡은 업종에 대하여 세부적인 활동내용과 업종 운영에 따른 금액을 산정해야 한다. 2)기본 준비(작업환경 꾸미기, 조별 특징 만들기)를 위한 작업을 하되, 기초적인 준비만 할 수 있도록 하고, 미비한 준비들은 프로그램이 본격적으로 시작된 이후에 할 수 있다. 3)각 조원들은 경제참여자와 직업종사자로 구분하여, 경제 참여자는 다른 조의 활동을 체험하도록 하고, 직업종사자는 해당업종을 운영 한다. 4)교사는 학교, 세금원, 법원을 맡아 프로그램 전체를 운영 한다.</p>	<p>*업종별 준비물 교회 준비물: 성서, A4용지, 음향시설, 조용한 전례음악</p> <p>동사무소 준비물: 아르바이트 신청서, 하느님나라 가이드 맵, 메가폰, 쓰레기봉투, 젓가락, 쓰레받기, 빗자루</p>

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
13:00~17:00	<p>4. 국가운영(교사운영 업종)</p> <p>1)학교</p> <p>-3개 반을 구성하여 모든 조원들은 1개 이상의 정규 교육 과정을 반드시 이수하여야 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> •수학 : 성서구절 •미술 : 하느님 나라 그리기 •음악 : 생활성가 배우기 <p>-교육시간은 20분, 등록금은 1인 30달러로 한다.</p> <p>-교육을 마치면 수료증을 발부하고, 적극적으로 참여하는 조원들에게 상장을 수여한다. 이 상장은 추후에 조별 평가 자료에 반영 된다.</p> <p>2)국세청</p> <p>-국세청에 속한 교사는 '세금원'이라 한다.</p> <p>-세금원은 정해진 시간이 되면 모든 직업장소를 돌며 세금을 징수한다.</p> <p>-이 때 수입에 따라 10%의 세금을 징수하고, 수입이 없는 경우엔 그만큼의 보조금을 지급한다.</p> <p>3)법원</p> <p>-프로그램 운영상의 문제가 발생했을 경우 조원들은 이의신청을 할 수 있으며, 반드시 법원의 판결에 따라야 한다.</p> <p>-법원은 경찰을 파견한다. 경찰은 기자와 미화원과 마찬가지로 어디든 자유롭게 출입할 수 있다. 경찰 신분증과 표시를 하여 불법행위와 프로그램에서 제외되어 있는 사람들을 감시한다.</p> <p>-경찰은 불법 행위자에 대해서는 체포하여 법원으로 송치시키고, 법원은 붙잡혀 온 범의자에 대해서도 결정권을 가진다. (예를 들어 10분간 감금하거나, 200달러의 벌금형 등으로 판결 가능하다.)</p> <p>5. 프로그램을 마친 후 각 조별로 결과를 정리하고, 체험에 대한 느낌을 나눈다.</p> <p>6. 조별로 운영 결과와 느낌 나눔을 정리하여 전지에 작업한다.</p> <p>7. 각 조별로 전지 작업물을 발표한다.</p> <p>8. 발표가 끝나면, 각 조별 활동을 관찰한 후, 업종의 특징과 발표 내용에 따라 알맞게 상 이름을 지어 골고루 시상한다.</p>	<p>*업종별 준비물</p> <p>학교 준비물: 각 수업준비물, 수료증, 도장</p> <p>국세청 준비물: 세금원 완장, 영수증</p> <p>법원 준비물: 판결망치, 영수증, 경찰신분증, 포승줄(빨래줄), 호루라기</p>

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
13:00~17:00	<p>M. 여러분 우리가 만든 ‘공동체 마을’ 체험 어땠나요? 우리가 만든 공동체가 잘 운영이 되었나요? 여러 곳을 두루 다녀보니 열심히 참여하고 적극적인 모습으로 친구들을 초대하는 모습들이 참 좋아보였습니다.</p> <p>공동체를 운영할 때 서로 역할에 따라 책임감 있게 참여해야 함을 알았을 것입니다. 이처럼 나 혼자만 모든 것을 해내야 하는 것이 아니라 여러 사람이 힘을 합치기도하고, 어려운 이웃을 돌보아야 하는 곳이 바로 우리가 살고 싶고 만들고 싶은 공동체의 모습일 것입니다. 제자들이 예수님을 붙잡고 함께 머물기를 청하는 것처럼, 여러분들도 도움이 필요할 때는 예수님께 은총을 청하고, 다른 친구들도 함께 머물 수 있도록 초대하는 CYA가 되면 좋겠습니다.</p> <p>◎마침기도</p>	

프로그램명	5. 빵을 나누고 눈이 열린다.		
목 표	1. 열린 마음으로 기쁨의 축제를 즐긴다. 2. 빵과 음식을 함께 나누는 가운데 예수님을 알아볼 수 있는 눈이 열리게 한다.		
시 간	둘째 날 19:00~22:00 (3시간)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당, 운동장
준비물	다양한 꾸밀꺼리(도구), 빵과 음료 등의 간식		
기획의도 및 핵심내용			
<p>1. 복음의 흐름 그들과 함께 식탁에 앉으셨을 때, 예수님께서서는 빵을 들고 찬미를 드리신 다음 그것을 떼어 그들에게 나누어 주셨다. 그러자 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다. (루카 24, 30-31)</p> <p>2. 기획의도 1) 캠프 안에서 변화된 우리의 모습에 대해 나누어보고 이를 표현하는 가운데 기쁨의 축제를 즐기게 한다. 2) 함께 빵과 음식을 나누어 먹음으로써 예수님을 알아볼 수 있는 눈이 열리도록 도와 준다.</p> <p>3. 운영방법 1) 캠프 기간 동안 변화된 우리(자신)의 모습에 대해 이야기 한다. - 조원들과의 관계 - 교사와의 관계 - 나의 마음가짐 - 신앙적인 측면 2) 변화된 우리의 모습을 다양한 방법으로 표현(발표)한다. - 뮤지컬로 표현하기 - 연극으로 표현하기 - 개사로 표현하기 - 그림자극으로 표현하기 - CF로 표현하기 3) 발표와 발표 사이에는 자유롭게 성가를 부르며 즐길 수 있는 분위기를 만들어준다. 4) 빵과 음식을 함께 나눈다.</p>			

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고				
19:00~22:00	<p>◎ 시작기도</p> <p>M. 오늘 우리는 ‘공동체 마을’ 만들기를 통해 우리가 소속되어 있는 다양한 공동체를 체험해 보았습니다. 이제부터는 내가 속한 공동체 안에서 경험했던 우리의 모습들을 함께 나눠 보려고 합니다. 또 지금까지 체험했던 것들을 ‘우리가 만들고 싶은 공동체’라는 주제 안에서 우리의 언어와 생각으로 표현해 볼 것입니다. 하느님께서 바라시는 다양한 모습의 공동체를 함께 나눌 수 있도록 잘 준비해주세요.</p> <p>1. 조별 발표 준비</p> <p>1) ‘캠프 안에서 변화된 우리의 모습’ 발표 방식을 준비하기로 선택한다.</p> <table border="1" data-bbox="347 840 1129 1093"> <tr> <td data-bbox="347 840 497 1093">발표 형식</td> <td data-bbox="497 840 1129 1093"> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬로 표현하기 - 연극으로 표현하기 - 개사로 표현하기 - 그림자극으로 표현하기 - CF로 표현하기 등 </td> </tr> </table> <p>2) 정해진 시간 동안 조별로 각자의 발표 내용을 준비한다.</p> <table border="1" data-bbox="347 1164 1129 1417"> <tr> <td data-bbox="347 1164 497 1417">나눔 주제 예시</td> <td data-bbox="497 1164 1129 1417"> <ul style="list-style-type: none"> - 조원들과의 관계 - 교사와의 관계 - 예수님과의 관계 - 나의 마음가짐(감정)의 변화 - 신앙적인 측면 등 </td> </tr> </table> <p>3) 발표시간은 한 조당 5분 내외로 한다.</p>	발표 형식	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬로 표현하기 - 연극으로 표현하기 - 개사로 표현하기 - 그림자극으로 표현하기 - CF로 표현하기 등 	나눔 주제 예시	<ul style="list-style-type: none"> - 조원들과의 관계 - 교사와의 관계 - 예수님과의 관계 - 나의 마음가짐(감정)의 변화 - 신앙적인 측면 등 	
발표 형식	<ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬로 표현하기 - 연극으로 표현하기 - 개사로 표현하기 - 그림자극으로 표현하기 - CF로 표현하기 등 					
나눔 주제 예시	<ul style="list-style-type: none"> - 조원들과의 관계 - 교사와의 관계 - 예수님과의 관계 - 나의 마음가짐(감정)의 변화 - 신앙적인 측면 등 					
	<p>2. 아가페</p> <p>1) 정해진 조 순서대로 발표 한다.</p> <p>2) 발표 중간 중간에는 발표 내용과 관련된 성가나 액션송을 통해 즐거운 분위기를 유지한다.</p> <p>3) 진행자는 발표 내용에 알맞은 정리를 반드시 해주어야 하고, 정해진 시간을 잘 지킬 수 있도록 운영한다.</p>	<p>※ 아가페를 위한 O.T</p> <p>① 아가페의 의미</p> <p>② 아가페에서 지켜야할 것들</p> <p>③ 오늘 아가페 순서에 대한 소개</p> <p>④ 이번 아가페에서 나눌 이야기에 대한 설명</p>				


시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
19:00~22:00	<p>3. 빵 나눔</p> <p>M. 여러분의 발표 잘 보았습니다. 길지 않은 시간에 정말 잘 준비했던 것 같아요. 아주 즐거운 발표 시간이었습니다.</p> <p>여러분의 발표 내용을 보니 2박 3일의 짧은 기간이었지만 우리 안에 많은 변화들이 있었던 것 같죠? 조금은 더 기쁘고 열린 마음으로 친구를 대하고, 상황을 바라볼 수 있는 여러분들의 모습이 정말 멋지고 예뻐 보였어요. 신부님께서도 뒤에서 여러분을 바라보며 시종일관 흐뭇한 아버미소를 짓고 계시던데요. 그럼 신부님을 앞으로 모시고 여러분의 발표를 어떻게 보셨는지 한 말씀 들어볼까요?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 지도 신부님께서 빵을 들고 등장한다. 2) 신부님이 들고 오신 빵은 예수님께서 우리에게 주실 수 있는 가장 귀한 선물인 빵, 바로 '성체'를 상징한다. 3) 신부님께서 예수님의 마음으로 준비한 선물이라고 하시며, 그분께 감사함을 표현하는 짧은 기도와 함께 빵을 떼어 나누어 주신다. 4) 조장들이 대표로 빵을 받아온다. 5) 빵과 함께 준비된 간식들을 먹으며, 친교를 나누는 즐거운 시간을 가진다. <p>※ 본당의 상황에 따라, 이후에 캠프파이어로 연결해서 진행할 수 있다.</p> <p>◎마침기도</p>	

프로그램명	6. 예루살렘으로 돌아가자!		
목 표	1. 2박 3일간의 일정을 돌아보며 정리하고, 캠프 주제에 대해 이해한다. 2. 일상으로 돌아가서도 캠프 안에서 느끼고 체험한 것들을 기억하고 실천한다.		
시 간	셋째 날 9:00~11:00 (2시간)		
인 원	60명 (각조 10명씩 6개조)	장 소	강당
준비물	ROL(관찰-판단-실천) 작업지, 펜, 말씀판, 풀		
주의사항			
기획의도 및 핵심내용			
<p>1. 복음의 흐름</p> <p>그들이 곧바로 일어나 예루살렘으로 돌아가니 열한 제자와 동료들이 모여, “정녕 주님께서 되살아나시어 시몬에게 나타나셨다.” 하고 말하고 있었다. 그들도 길에서 겪은 일과 빵을 떼실 때에 그분을 알아보게 된 일을 이야기해 주었다. (루카 24, 33)</p> <p>2. 기획의도</p> <p>1) 캠프에서의 체험이 단순한 활동만이 아닌, 예수님을 알아보는 눈이 열리는 기회들이었음을 알게 한다.</p> <p>2) 캠프 이후에도 열린 눈으로 예수님을 바라보고, 세상에 예수님을 전하도록 한다.</p> <p>3. 운영방법</p> <p>1) ROL 방법론을 활용하여 ‘Review Of Camp’를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관찰 - 판단 - 실천 <p>2) 첫 번째 프로그램에서 보았던 Y의 이야기를 ‘예수님의 시선’으로 재편집한 영상을 보고, ‘판단’ 부분을 작성한다.</p> <p>3) 캠프 주제성구가 담긴 성경구절을 찾아 완성하는 게임을 한다.</p> <p>4) 게임을 통해 찾은 성경구절이 캠프 안에서 어떤 의미를 가지고 있었는지, 말씀과 캠프의 여정(일정)을 비교하며 정리해준다.</p> <p>5) ‘실천’ 부분에서 체험하고 배운 것들에 대한 느낌을 나누고, 일상으로 돌아가서도 실천할 것을 다짐한다.</p>			

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고
09:00~12:00	<p>◎ 시작기도</p> <p>1. Review Of Camp</p> <p>1) 관찰</p> <ul style="list-style-type: none"> - 입소부터 현재까지의 모습이 담긴 사진을 슬라이드쇼로 제작해서 함께 본다.(전날 미리 준비한다.) - 슬라이드쇼의 내용 중 기억에 남는 것은 무엇인지와 그 이유는 무엇인지에 대해 적는다. ex. 자기 기분이 어땠는지, 조원들이 어떻게 변했는지, 내가 배운 점은 무엇인지 등 - 적은 내용을 조원들과 나눈다. <p>2) 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 첫 번째 프로그램에서 보았던 소현이의 이야기를 '예수님의 시선'으로 재편집한 영상을 보고, '판단' 부분을 작성한다. - 예수님께서 나에게 무슨 말씀을 하시는지 생각나는 것을 적는다. - 예수님께 감사할 것은 무엇이 있는지 적는다. - 작성 후 2분 정도 침묵하며, 예수님의 말씀에 귀 기울이는 시간을 가진다. <p>2. 보물찾기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 캠프장 곳곳에 루카복음 24장 13절부터 35절까지의 말씀을 숨겨 놓는다. 2) 조마다 찾아야 하는 말씀은 다르다. 3) 각 조는 흩어져서 최대한 많은 말씀을 찾는다. 4) 정해진 시간이 되면 조별로 모여 '말씀판'을 채워 완성한다. 조별로 말씀판의 빈칸은 다르다. 5) 제일 많이 채운 조가 이긴다. 6) 조별로 채우지 못한 빈칸의 말씀을 채울 수 있는 기회를 갖는다. 7) 1조부터 비어있는 칸의 '절'을 얘기하면, 그 구절을 가지고 있는 조가 일어나서 해당하는 구절의 말씀을 읽어주고 전달한다. (말씀을 나누고, 선포하는 의미) 8) 모든 조가 '말씀판'을 완성할 때까지 진행한다. 	

시간	세 부 내 용	준비물 / 비 고		
09:00~12:00	<p>3. 통합 의미 전달 : 게임을 통해 찾은 성경구절이 캠프 안에서 어떤 의미를 가지고 있었는지, 말씀과 일정을 비교하며 정리해준다.</p>			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="349 371 756 432">제자들</th> <th data-bbox="756 371 1137 432">청소년들</th> </tr> </thead> </table>		제자들	청소년들
	제자들		청소년들	
	<p>*예수님의 죽음으로 인해 희망과 의미를 잃고 침통한 상태로 엠마오로 향함</p>		<p>*불안정하고 억압된 분위기 속에서 휩쓸려 살아감</p>	
	<p>*좌절과 절망에 빠진 제자들은 예수님을 알아보지 못함</p>		<p>*현실 속 어려움과 미래에 대한 불안감에 치여 예수님을 알아보지 못함</p>	
	<p>*예수님께서 성경을 풀이해 주심</p>		<p>*각박한 현실에서 벗어나 (캠프에서) 말씀을 체험함</p>	
	<p>*제자들이 예수님께 함께 머무르시기를 청함</p>		<p>*캠프에서의 체험을 통해 마음이 열리기 시작함</p>	
<p>*예수님께서 빵을 떼어 나누어주시자 (성찬례) 그들의 눈이 열려 예수님을 알아보았다</p>	<p>*아가페의 빵 나눔을 통해 성찬례를 체험한다. (교회 공동체 안에서 새로운 형제관계를 맺음)</p>			
<p>4. 실천 - Review Of Camp의 마지막 단계인 '실천' 부분을 작성한다. - 캠프 이후, 돌아가서 어떻게 살 것인지 적고 조원들과 나눔을 통해 실천할 것을 다짐한다.</p> <p>5. 정리 및 마무리</p> <p>◎마침기도</p>				

*ROL(관찰-판단-실천) 작업지 예시

<p>관찰</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요? 이유는? 2. 그때 나의 기분은 어떠했나요? 3. 다른 조원들의 변화는 어떤 것이 있었나요? 4. 내가 배운 점은 무엇인가요?
<p>판단</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 예수님께서 나에게 하시는 말씀은 무엇인가요? 2. 예수님께 감사드리고 싶은 것은 무엇인가요?
<p>실천</p>	<p>집으로 돌아가면 나는 어떤 실천을 할 수 있을까요? (나의 눈이 가려지지 않도록 노력해야할 것. 세상에 예수님을 전할 수 있는 것.)</p> <div style="text-align: right;">  </div>

“그러자 그들의 눈이 열리며 예수님을 알아보았다.” LK 24,31

PART 2.

STAFF

- I. 가톨릭 청소년 캠프 Staff의 자세와 준비
- II. 가톨릭 청소년 캠프 전 Staff 준비사항
- III. 가톨릭 청소년 캠프 흐름에 따른 준비사항
- IV. 가톨릭 청소년 캠프와 캠프파이어

I. 가톨릭 청소년 캠프 Staff의 자세와 준비

1. Back-stager로서의 MIND를 가져라!
2. STAFF으로서의 역할을 숙지하라!
3. 가칭캠에서 STAFF은 그 이상의 역할이 필수적!
4. 120%의 Setting을 지향하라!
5. 기획 단계부터 스텝준비 일정 및 모임일정을 공유할 것!
6. 프로그램 점검을 위한 필수조건!
7. 협조 교사 운영을 계획할 것!

II. 가톨릭 청소년 캠프 전 Staff 준비사항

1. 답사
 - 1) 캠프장 답사
 - 2) 체크리스트 작성
 - 3) 환경세팅 준비
2. Staff 일정표 및 워크북 작성
 - 1) Staff 일정표
 - 2) 시스템 세팅 배치표
 - 3) Staff 워크북 작성
 - 4) 모의캠프
3. 캠프전 준비과정
 - 1) Staff 회의
 - 2) 작업 및 물품제작
 - 3) 의사소통

III. 가톨릭 청소년 캠프 흐름에 따른 staff 준비사항

1. 출발전 물품 준비

캠프 준비 모임을 통해서 각 프로그램에 사용될 물품 목록표를 준비하고, 그 목록표에 따라 물품을 준비한다. 그리고 물품을 운반하게 되더라도 그 목록표에 체크하면서 이동해야 캠프장에 도착해서 물품이 없는 것을 알게 되는 실수를 범하지 않을 것이다.

2. 물품관리

물품관리는 모든 준비과정과 진행과정 또 마무리 과정 등에 필요한 물품에 대한 관리이며 각 부분에 대한 핵심적 보조역할을 담당하는 관리이며, 이 관리의 소홀은 매우 중대한 문제, 즉 인명 피해나 진행 중단 등의 극적인 문제 발생의 원인이 될 수도 있다는 점을 명심해야 할 것이다. 따라서 효율적인 관리는 경제적 효율성과 함께 원활한 운영의 중요한 요소가 될 것이다.

- 1) 물품 대장, 물품 목록 작성 : 모든 물품의 목록을 작성
- 2) 물품의 분류
 - ① 사용 목적에 따라 : 소모품, 재활용품, 기구, 비품, 준비용 물품, 진행용품, 공구, 교재, 부교재, 예비물품
 - ② 과정에 따라 : 제작품, 차용품, 구입품
- 3) 물품 수급 계획서의 작성 : 구입할 것과 빌릴 것, 만들 것 등의 계획 수립
- 4) 물품의 분류 보관 : 각 프로그램 사용품별로 나누어 상자에 보관

특히 물품관리에 있어서 사전 시장 조사와 수급 계획의 수립이 중요하다. 또 가능한 구입을 하는 것보다 재활용품을 사용하여 필요한 물품을 교사와 학생이 함께 제작하는 것도 하나의 좋은 프로그램이 될 수 있다.

5) 물품 관리의 역할

- ① 캠프에 소요되는 모든 물품을 구입, 관리, 보관에 만전을 기한다.
- ② 매 프로그램에 필요한 소품을 제작, 관리, 설치하여 진행을 원활히 한다.
- ③ 물품은 일일 용도에 따라 정리, 보관, 관리하며 남용을 방지한다.
 - i. 3개월 전 : 물품 대장, 물품 목록 작성
 - ii. 2개월 전 : 프로그램에 따른 예산 편성 및 물품 수급 계획서 작성
 - iii. 1개월 전 : 제작용 물품 제작 및 물품 구입
 - iv. 15일 전 : 물품 차용 및 최종 물품 확인, 정리
 - v. 3~5일 전 : 물품의 용도별, 사용 목적별 포장

6) 물품 포장법

물품은 크게 프로그램별 물품 포장과 공통 물품 포장으로 나뉜다. 프로그램별 물품 포장은 각 프로그램별로 필요한 물품만을 포장하는 것이며, 공통 물품 포장은 두가지 이상의 프로그램에 쓰이는 물품(예를 들면 문구류)을 포장하는 것이다.

7) 현지 물품 관리

효율적으로 포장한 물품이라 할지라도 캠프장 현지에서 관리를 제대로 하지 못한다면 무용지물이나 다름없다. 물품은 대부분 포장한 채로 캠프장 내에 물품실을 만들어 보관한다. 만약 공간이 부족하다면 텐트를 이용한다. 기본적인 물품실내의 물품 배치는 다음과 같다.

8) 캠프 이후의 물품 정리

캠프가 끝나고 사용하고 남은 모든 교재와 비품은 잘 정리 정돈하여 보관하여야 한다. 사용했던 교재의 견본은 종합하여 철하고, 다시 사용할 수 있는 교재는 파손되지 않도록 보관하여, 매년 다시 사지 않도록

해야겠다. 문구류 역시 버릴 것과 쓸 수 있는 것들을 구분하여 놓는다. 이밖에 모든 교재와 물품들은 분류하고 정리하여 보관하는 습관을 늘 가지며, 내 것이라는 인식을 교사 스스로 가져야겠다.

3. 선발대

선발대의 역할은 캠프장에 먼저 도착을 하여 짐을 옮기는 역할을 하는 것뿐만 아니라 사전 준비를 하는 것을 말한다. 본대 보다 먼저 도착을 하여 본부석(천막)을 만들고, 짐을 정리하고 첫 프로그램을 준비해 놓는 역할과 청소년들이 캠프기간 동안 사용해야할 숙소와 숙소 주변의 사항들을 미리 체크하고 어려움이 없도록 준비해야한다.

예를 들어 프로그램 장소 근처에 풀이 많다면 제초 작업을 해야 하고, 숙소를 텐트로 사용한다면 텐트 주위에 배수로를 만들어서 우천시 피해를 줄일 수 있도록 해야 한다. 이처럼 아주 사소한 것에서부터 큰 프로그램 준비까지 캠프 기간동안 참여자들을 위해서 앞서 행하고, 함께 행하고, 마무리를 잘하는 모습이어야 하겠다. 청소년 사목 안에서 캠프란 일상 안에 함께하시는 예수님의과의 관계를 경험하는 자리가 되어야하고 그 시작을 알리는 환대하는 경험으로 캠프를 시작해 줄 수 있도록 환영의 분위기를 만들어 캠프의 사목적인 준비를 할 수 있도록 해야할 것이다.

4. 캠프장 도착 후 물품정리

캠프장에 도착을 하면 이후에 이어지는 프로그램준비와 전체적인 흐름 안에서 Staff Work Book의 일정을 생각하여 물품들을 정리해야 한다.

5. 시스템 설치

본당물품과 캠프장에 있는 물품을 구별하여 프로그램의 성격에 따라 설치할 수 있도록 한다.

1) 전기 기기의 연결

사전에 캠프장의 전압을 확인하여 전력을 사용하는 배선을 분리해 놓아야 한다.

2) 우천에 관련된 안전대책

캠프 기간이 바로 장마철이기 때문에 물에 대한 안전대비는 해 놓아야한다.

6. 시설관리

1) 캠프장 환경 조성을 위한 Setting

① 캠프장의 전원확인

② 숙소, 물품실, 샤워장, 화장실, 전체 진행 장소, 기타 필요 장소 확인

③ 텐트 및 천막 설치

2) Program 진행을 위한 Setting

① 음향기기의 설치

② 조명기기의 설치

③ 수영구역의 확인

④ Camp Fire 준비(모닥불, 화이어 레터...)

3) Setting시 유의사항

- ① 시설 준비는 프로그램 진행을 위한 기본 요소이다.
- ② 기기에 대한 기본적인 지식을 가져야 한다.
- ③ 보유하고 있는 기기와 필요한 기기를 파악하라.
- ④ 기기는 안전하고 소중하게 다뤄야 한다.
- ⑤ 답사 시에 시설에 대한 모든 것을 점검하라.
- ⑥ 시설 준비는 최대한 안전한 쪽을 선택하라.
- ⑦ 예측하고 일을 진행하는 것은 금물!!! - 꼭 담당자가 확인할 것!
- ⑧ 시설 준비에 대해서는 모두가 관심을 가지라.
- ⑨ 시설 준비를 위해 프로그램에서 제외되는 일은 없도록 하라.

4) 음향시스템의 운영

(1) 스피커 사용

① 스피커 설치

- 참여자(청중) 방향 : 소리가 깨끗하게 들린다.
- 벽쪽 방향 : 음장감을 살릴 수는 있으나 소리가 울려서 정확도가 떨어진다.

② 스피커 설치 Tip

- 스피커와 감상자 사이의 관계가 가장 중요하다. 감상자는 스피커와 삼각형 형태를 이루도록 가운데에 앉아야 한다. 이런 기본적인 준비가 덜 된 상태라면 좋은 사운드 스테이징이나 이미징은 바랄 수 없다.
- 스피커가 벽에 가까우면 저음의 양에 영향을 준다. 벽이나 코너에 스피커가 가까워질수록 저음이 더 많아진다.
- 공간에서 스피커와 감상자의 위치는 공간의 공진 모드(room resonant mode)가 들리는 정도에 영향을 준다. 공간의 공진 모드는 특정 주파수를 강화하여 주파수 응답에서의 피크를 만들어내고 소리에 부자연스러운 부밍을 더한다. 공간의 공진 모드가 적게 들릴 때에는 저음이 더 명확해지고 중역의 깨끗함이 더 증가될 수 있다.
- 스피커가 공간 안 쪽으로 나올수록 음장감, 특히 깊이가 더 좋아진다.
- 감상자의 높이가 소리의 균형에 영향을 준다.
- 토인(toe-in : 감상자 쪽으로 스피커를 틀어 놓는 것)도 음조의 균형(특히 고역의 양), 음장의 깊이, 이미지 초점 등에 영향을 준다.

(2) 시스템 파워 On/Off 순서

- ① 시스템 On : 본체 파워를 먼저 올리고 스피커의 파워를 올리는 순서로 한다.
 - ② 시스템 Off : 스피커 파워를 먼저 끄고 본체의 파워를 내리는 순서로 한다.
- ※ 전원이 들어와 있는 상태에서 Line을 뽑으면 소리가 크게 발생할 수 있으므로 뮤트를 잡고 Line을 뽑는다.

(3) 캠프 운영시 음향 사용

- ① 저녁 전례, 아가페, 얼음장 깨기, 실/내외 프로그램시, 캠프 화이어
프로그램 기획자와 사전에 충분한 논의 후 프로그램 방향과 맞도록 준비한다.
- ② Howling 발생 요인

③ Howling 줄이는 방법

④ 마이크

- 유선 마이크 : 앰프에 Line을 연결하여 사용하는 마이크
- 무선 마이크 : 마이크와 Line을 연결하여 사용하는 유선 마이크와는 달리 무선 마이크는 송신기 (대부분은 무선마이크 본체에 송신기가 내장되어있고 9v 또는 1.5v의 건전지 필요) 와 수신기로 구성되어 있다.

7) 우천시 시스템 운영 방법 소개

프로그램의 우천시 대비는 프로그램을 진행하고 담당하는 교사들의 몫이다. 그러나 우천시에 실외 프로그램이 실내로 옮겨지는 상황이 아닌 갑작스레 비가 오게 되는 경우에 대비하여 준비할 것들을 챙겨야 한다. 비로부터의 장비의 보호, 프로그램물품의 보호를 위해 대형비닐을 준비하고 주변에 천막(텐트)등 급하게 비를 피할 장소를 준비해놓는 것이 좋다.

(1) 장비 설치 : 우천시 전기제품은 가급적 비를 맞지 않도록 하기 위해 천막 안에서 사용을 하거나 어쩔 수 없이 야외로 나가게 되면 비닐로 제품을 감싸고 물이 들어오지 않도록 한다.

(2) 우천시 사용 Tip

- ① 바닥에 벽돌을 두고 그 위에 장비를 올려서 사용하면 바닥에서 올라오는 물을 막을 수 있다.
- ② 우천시 장시간 야외에서 사용 후 실내로 들어온 제품은 비닐로 감싸고 있었기에 제품속 습도가 높아져서 바로 사용하게 되면 제품을 상하게 할 수 있으므로 충분히 말리고 사용해야 한다.
- ③ 우천시 전기제품 사용시 항상 감전에 주의하고 노후한 전선 등은 감전 사고의 발생이 높기에 사용하지 않는다.

7. 정리 및 평가과정

1) 물품정리 “앞서 행하고 함께 행하고 마무리를 잘하자”

캠ป์의 마지막 날이 되면 프로그램에 사용될 물품을 제외하고 전체적으로 물품을 Boxing을 해야 한다. 캠ป์ 마지막 날에는 피곤하기 때문에 출발할 때에 짐을 쌓는 것보다 세심함이 떨어질 수 있으므로 출발할 때 가지고 있던 물품 목록표를 확인하면서 물품을 정리해야 놓치고 오는 물품이 없다. 땅을 파 놓았거나 시설물들을 설치 해놓았던 전날까지 사용한 캠ป์장 주변의 시설물들도 원상복구 해야 한다.

2) 캠ป์ 복귀 후 물품 관리

본당에 도착을 하고 난 뒤 물품정리하기 위하여 날을 정하여 물품들을 정비해야 한다.

⇒ Staff으로 참여했던 동반자들이 직접 같이 정비함으로써 사용하면서 이상이 있었던 점들에 대하여 확인하면서 물품들을 정비한다.

3) Staff 평가 및 평가 정리

Staff으로 캠ป์에 동반을 하면서 느꼈던 부분들에 대하여 평가를 하고 평가의 정리를 정보화 시킨다.

⇒ Staff의 평가와 피드백은 어느 누구의 잘잘못을 가리는 자리가 아니라 캠ป์와 각 프로그램에서 이루기 위해서 위한 목적에 어떤 부분들이 도움이 되었고 어떤 부분에서 부족했는지에 대하여 정리한다.

평가내용을 정리할 때에는 단계별(캠프 준비전, 캠프 운영, 캠프 후), 일정별, 날짜별 등으로 분류하여 나온 내용들을 문서화하여 보관 한다.

Staff의 역할은 눈에 드러나는 역할을 하는 사람들이 아니지만 앞에 드러나는 교사들만큼 중요한 역할을 한다. 청소년 사목안에서 Staff의 역할은 바로 청소년들이 마음껏 놀 수 있는 환경을 만들고 준비를 하고 프로그램을 운영하는 교사들을 배려를 통하여 외적인 동반을 한다. 외적인 동반을 하면서 Staff는 청소년들과 교사들을 섬기는 마음으로 동반하는 봉사의 정신을 잊지 말아야겠다.

Ⅳ. 가톨릭 청소년 캠프와 캠프파이어

1. 캠프파이어란?

우리말로 영화제, 모닥불, 화톳불(한데다가 장작 따위를 모으고 질러 놓은 불)놀이라고 부른다. 불은 주변을 밝히고, 몸을 따뜻하게 하며, 둘러싼 사람들의 마음을 밝히고 따뜻하게 한다. 그래서 캠프 화이어는 상호 이해와 협력 정신을 키우며 창의와 정조를 높이는 아름다운 활동이고 이러한 여러 가지가 빛내는 분위기가말로 캠프파이어의 생명이라 할 수 있다.

2. 캠프파이어의 의의와 목적

야외 활동의 기본은 야영이며, 야영 프로그램 중에서 모닥불이 절정을 이룬다. 불은 인간의 선사시대로부터 사용되어 왔음을 밝히고, 어둠 속에서 다른 동물로부터 보호하거나 취사, 신호, 축제 의식의 수단으로 이용되어 왔다 모닥불을 피웠을 때 그 불꽃의 움직임은 마치 살아서 움직이는듯하여 환상적이고, 빛과 열을 발산한 후 남는 재는 사람들에게 하나의 상징이 되는 것이다. 그러므로 모닥불 주위에서 즐거운 시간을 보내는 것으로 그치지 않고, 불이 주는 감동과 소박함을 의식으로 발전시켜 즐거움 이상의 가치를 얻을 수 있다. 참가자 모두의 마음을 하나로 모을 수 있는 동시에 감동을 공유하게 되어 옳은 가치관 정립과 정서 순화에 적합한 여건을 조성할 수 있게 한다.

3. 교회안에서의 캠프파이어

일반 캠프는 단순히 의식, 친목, 단합 등을 위해서라면 교회 안에서의 캠프 화이어는 일반 캠프와는 달리 신앙적인 마무리가 되어야 하며, 기도와 친교, 공동체적 생활의 성숙을 확인하는 시간이 되어야 한다. 대자연속에서의 하느님 사랑을 체험하고 하느님께 영광을 드리며, 자신의 신앙을 확인하고 기쁨과 즐거움을 발산하는 가운데 공동체적인 친교와 일치를 나누는 시간으로 캠프화이어가 진행되어야 할 것이다.

4. 캠프파이어 음향본부 설치하기

무대에서 가까운 곳에 캠프 화이어 장소를 쉽게 볼수 있는 곳을 선정하고 전력의 공급이 원활하고 동선이 짧은 곳을 선정한다. 비상시를 대비하여 차량을 준비한다.

1) 본부석 내부

① 진행에 필요한 비품이나 준비물들이 준비되어있어야 하고 응급약품과 의료진이 있어야 한다.

② 앰프나 음향기기 등은 땅바닥에 놓지 않고 책상 위나 상자위에 안전하게 설치한다.

※ 습기가 바닥을 통해 전해지면 고장의 원이 된다.

- ③ 전선이나 마이크 줄들은 사람들의 이동에 불편함이 없게 가지런히 묶어서 천막외곽으로 동선이 적은 바닥에 고정한다.

※ 전선은 고정 끈 또는 케이블 타이를 사용하면 편리하다.

5. 캠프파이어의 종류와 운영

1) 캠프파이어 종류

- ① 우물 정(井)자형 : 일반적으로 가장 많이 사용하는 방식
- ② 피라미드 형 : 인디언형
- ③ 별 형 : 우물정자법의 형태 변형

6. 캠프파이어 준비 시 생각해야 할 것들

1) 캠프 화이어 장소

- ① 장작을 구하는 것도 중요하지만 장작을 쌓아야 할 위치 또한 중요하다. 장작의 위치가 무대와 너무 떨어져 있으면 곤란하다. 화목의 위치가 무대와 너무 떨어져 있으면 진행자와 참여자간의 커뮤니케이션이 어렵기 때문에 분위기가 산만해질 수밖에 없다.
- ② 불빛과 소음이 민폐를 끼치지 않아야 한다.
- ③ 참가 인원수에 적합한 넓이와 평평한 지면으로 해충, 독충이 없는 자신들만의 장소인 곳이 좋다.

※ Tip

- ㉠ 숲이 둘러싸여 있는 아담한 장소로 바람이 불어 닥치지 않고 습기가 없으며 주위에 인화될 염려가 없는 곳이 좋다.
- ㉡ 장작의 설치는 운동장 한가운데가 아니라 가급적 무대와 가까운 20~30m 거리를 유지해 주는 것이 좋다.

7. 캠프파이어 목재의 양

너무 많은 장작을 쌓고 기름까지 부어 불을 붙이면 산더미 같은 불이 솟어나게 되고 뜨겁기 때문에 참여자들 모두 흩어지게 될 것이다. 한 100여명 되는 인원이 뜨겁다고 흩어지면 그 시간동안의 프로그램은 불가능 하게 될 것이다. 또한 불이 좀 사그러질 때까지 레크리에이션을 진행하기 어렵게 된다. 특히 바람이라도 좀 불면 바람 부는 맞은편에 서 있는 학생들은 화목제에서 더 멀리 떨어지거나 반대쪽으로 이동하게 되어 어수선한 분위기가 연출될 우려가 있다. 화목이 많으면 한꺼번에 다 태우지 말고 적정량을 태우며 차근차근 집어넣어야 한다.

8. 캠프파이어를 준비하기 위한 준비물

1) 장작

- ① 장작은 젓지 않은 것이어야 하며 꼭 대단히 좋은 나무를 쓸 필요는 없다.
※ 쌓는 방법의 문제이지 장작의 재질은 그리 중요하지 않다.
- ② 일반적으로 오래 타며, 불꽃이 좋고, 불붙이기 쉬운 종을 선택하도록 하자.
※ 의식의 목적에 따라 불꽃이 약하여도 은근하게 타는 나무가 적합할 수도 있다.
- ③ 나무는 직경이 10~15cm, 길이 1m 정도의 둥근 것이 좋다.

※ Tip

- ㉠ 단단한 나무는 불을 붙이기가 다소 어렵지만 일단 불이 붙으면 화력이 강하고 오래 탄다. 단단한

나무는 숲을 만들어 쓸 수도 있다. 반면에 무른 나무는 불붙이기는 쉬우나 빨리 타버리고 숲불도 남지 않는다. 따라서 재질이 무른 나무를 가지고 불을 붙이고 그 다음에는 단단한 나무를 사용하는 것이 바람직하다.

- ㉠ 나무가 너무 생나무여서 잘 타지 않을 것 같으면 미리 석유를 뿌려두고, 너무 마른 나무는 물에 적시어 둔 후 석유를 뿌려두면 좋다.
- ㉡ 썩은 나무는 연기가 많고 불길이 적다.
- ㉢ 장작 쌓기는 크게 두 가지로 우물정(井)자형과 피라미드형으로 나눌 수 있다. 나무의 질이 반듯한 일정 크기의 나무라면 우물정자 형으로 쌓는 것이 좋고 일정하지 않은 잡목이라면 피라미드형으로 쌓는 것이 좋다.

2) 기름

3) 폭죽

9. 캠프파이어 점화

실제 캠프지에서의 상황과 재료에 따라 점화 방법을 선택 하고, 실패를 줄이기 위해 사전에 실제와 같이 예행 연습하는 것이 좋다. 캠프 화이어전에 캠프장소를 다닐 때 위험하지 않도록 위험요소에 눈에 띄는 야광종이를 붙인다.

1) 햇불점화

- ① 직접점화
- ② 햇불 분산 점화
- ③ 성화 봉송식 점화

2) 도화로식 점화

3) 케이블 낙하 점화

4) 우천 시 실내 모닥불 점화

우천으로 캠프화이어가 불가능할 때 모닥불과 비슷한 느낌과 효과를 거두기 위한 방법으로 붉은 색 등의 전구를 준비하여 전원에 연결하고 맨 밑에 색 등, 그 위에 각목으로 나무를 쌓고 주변에 전지에 불처럼 그림을 그려 붙여두면 된다. 전기 시설이 없으면 손전등을 사용한다. 손전등의 반사경 앞 유리에 붉은 색 셀로판 종이를 붙이면 된다. 이렇게 장작부분이 완성되면 점화의 기분을 줄 수 있도록 빛이 새지 않는 두꺼운 종이에 끈을 붙여서 불빛을 막아둔다. 점화를 할 때는 끈을 잡아 당겨 가려져 있던 장작이 보이게 한다. 야외가 아니더라도 프로그램의 의미를 미리 조장들에게 설명하고 함께 진행해 나가면 야외 캠프 화이어보다 좋은 분위기를 연출할 수 있다.

5) 기타활용

- ① 화이어 레터 : 대체적으로 캠프의 주제나 본당 이름등을 제작한다.
- ② LED 원형 논네온 조명의 활용 : 캠프전에는 캠프의 홍보용으로 활용하고, 캠프시에는 메인 무대 뒷쪽이나 캠프화이어 장소에 데코로 활용할 수 있다.

“그러자 그들의 눈이 열리어 예수님을 알아보았다.” LK 24,31

PART 3.

캠프 형태별 운영

- | . 봉사캠프
- || . 성지순례
- |||. 여행캠프

1. 봉사캠프

1. 자원 봉사 활동의 특성

- ① 자발성 : 자신의 의사로써 봉사활동을 펼치는 것이지, 타의에 의해서 강제로 활동하는 것이 아님을 말한다. 자유 의지로 하는 것이 자원봉사활동의 생명이다.
- ② 무보수성 : 경제적 보상과 관련되는 것인데 봉사활동에 대해 금전적 보수가 없음을 뜻한다. 어떤 대가를 받는 것은 자원봉사활동의 정신에서 벗어난다.
- ③ 사회복지성 : 인간의 생명을 귀하게 여기고 이웃과 더불어 살아야 한다는 가치관으로서 자원봉사의 목적이 개개인이나 인간사회의 발전에 있으며, 인간이 인간다운 처우를 받고 인간다운 생활을 영위할 수 있도록 도움을 주는 것을 의미한다.

2. 자원봉사 활동의 목적과 의의

첫째, '섬긴다'의 의미로써 마르코 10,43-35에서 “너희사이에 누구든지 높은 사람이 되고자 하는 사람은 남을 섬기는 사람이 되어야 하고 으뜸이 되고자 하는 사람은 모든 사람의 종이 되어야 한다. 사람의 아들도 섬김을 받으러 온 것이 아니라 섬기러 왔고,”하는 의미는 ‘하느님’과 ‘나’와의 관계를 전제로 하여, ‘나’와 ‘너’의 인간적 관계에 있어서 ‘너’를 돕기 위하여 종으로서 자기가 가지고 있는 최선의 능력을 유지하고 사용하는 것이다.

둘째, 스스로 하는 것이며 명령이나 강제에 따라 행하는 것이 아님을 가르치고 있다. “적게 부리는 이는 적게 거두어들이고 많이 부리는 이는 많이 거두어들입니다. 저마다 마음에 작정한 대로 해야지, 마지못해 하거나 억지로 해서 안 됩니다. 하느님께서 기쁘게 주는 이를 사랑하십니다. 하느님께서 여러분에게 모든 은총을 넘치게 주실 수 있습니다. 그리하여 여러분은 언제나 모든 면에서 모든 것을 넉넉히 가져 온갖 선행을 넘치도록 할 수 있게 됩니다.”(2코린 9,6-8)

셋째, 헌신의 측면이고

넷째, 여유가 있어서 행하는 것이 아니라 아픔을 가지고 행하는 것이며 자신들의 자유의지와 능력에 따라 하는 것이라고 가르치고 있다.

3. 학생 자원봉사자의 활동 수칙

자원봉사는 남을 돕는 일일뿐만 아니라 자아성장과 사회발전에 기여하는 일이다. 자원봉사는 개인적인 활동이 아니고 조직체를 통한 활동이므로 성실성과 책임성이 요구된다. 다음의 활동수칙을 꼭 지키도록 한다.

- (1) 봉사활동 시간을 비롯하여 매사에 약속을 지키며, 본당(학교)을 대표하고 있다는 생각에서 항상 책임 있는 행동을 한다.
- (2) 항상 태도와 말에 있어 최선을 다한다. 본당(학교)을 대표할 뿐 아니라 지역사회에 기여하고 자신의 능력을 증진시키는 일을 하고 있다는 것을 기억한다.
- (3) 정숙한 태도로 상대방 입장에 맞도록 노력하면서 봉사한다.
- (4) 업무를 정확하게, 책임감, 인내심을 갖고 수행해야 한다.

- (5) 항상 단정한 차림을 하고 가능한 한 자원봉사자임을 알리는 유니폼이나 명찰 등을 달고 활동한다.
- (6) 업무내용이 불명확한 것은 재삼 확인해야 하고 활동에 있어서 한계를 지어야 한다.
- (7) 자원봉사자는 도움을 주면서 동시에 배우는 위치에서 그 기관의 정책과 규칙을 잘 따라야 한다.
- (8) 자원봉사자가 해결할 수 없다고 판단되는 문제는 항상 담당 직원과 의논하여 처리한다.
- (9) 자원봉사자들끼리도 서로 어려운 일을 도와준다.
- (10) 자원봉사는 자발적인 의지, 무보수, 공동체 의식을 갖고 활동하므로 자부심을 갖고 자랑스럽게 한다. 나의 경험을 친구, 부모, 선생님등 다른 사람과 나눈다. 그러나 봉사활동을 통하여 접한 업무 및 수혜자에 대한 사항 중 제3자에게 알릴 필요가 없는 사항은 비밀을 유지해야한다.
- (11) 기관의 직원, 봉사자의 지도자, 팀장, 피봉사자들에게도 서로 예의를 지킨다.
- (12) 피치 못할 사정으로 봉사활동에 참석하지 못할 경우, 최소한 1일 전에 담당 직원이나 팀장에게 전화로 알리는 등 예의를 지킨다.
- (13) 자원봉사활동은 다른 사람에게 도움을 준다고 하더라도 지나친 자만심 또는 대접받고자 원하는 것 보다는 겸손한 태도, 감사하는 마음을 갖는다.
- (14) 학교에서 실시하는 봉사 프로그램에 참여함을 부모에게 알린다.
- (15) 항상 활동처에 제시 시간에 도착한 후 도착한 것을 알려 확인한 후 떠날 때도 확인한다.
- (16) 공장 활동처로 가고 활동이 끝난 후에는 공장 돌아와야 한다. 거리에서 배회해서는 안 된다.

4. 봉사자의 자세

*봉사자가 가져야할 자세

- (1) 자신이 관심 있는 일부터 시작한다.
- (2) 자기 주위에 있는 일부터 시작한다.
- (3) 가족의 이해를 받는다.
- (4) 겸손한 태도, 감사하는 마음으로 봉사한다.
- (5) 봉사의 가치를 믿는다.
- (6) 자발적, 적극적으로 책임감을 가지고 봉사한다.
- (7) 물질적 보수를 바라지 않는다.
- (8) 봉사를 통하여 배우려는 자세를 갖는다.

*봉사자가 지켜야 할 사항

- (1) 봉사기관에 정성을 다한다.
- (2) 봉사하는 기관의 안내와 결정에 따른다.
- (3) 매사에 약속을 지킨다.
- (4) 신속하고 확실하게 일을 수행 한다.
- (5) 겸손한 태도로 상대방의 처지를 이해한다.
- (6) 봉사자 상호간에 서로 존중하고 협력한다.
- (7) 웃는 얼굴로 공손한 언어를 사용한다.
- (8) 복장을 단정히 한다.
- (9) 안전에 유의하여 사고예방에 힘쓴다.
- (10) 청결한 몸과 단정한 차림을 한다.

*봉사 대상자와 좋은 관계를 맺기 위한 원칙

- (1) 상대방을 존중하는 태도 보인다.
- (2) 포용력을 가지고 상대방을 이해하고 노력한다.
- (3) 상대방의 말과 행동을 긍정적으로 받아들인다.
- (4) 상대방의 뜻을 올바르게 파악하려고 노력한다.
- (5) 상대방에게 감사하는 마음을 갖는다.

II. 성지순례

1. 성지란?

성지라는 말은 거룩한 땅, 거룩한 장소, 거룩한 사적이라는 의미이다.

성스럽게 거룩한 땅, 좁게는 거룩한 장소로 뜻한다. 그리스도교의 성지는 하느님의 구세사의 배경이던 장소를 의미한다. 또한 그리스도의 구원계획을 계승한 사도들의 발자취가 되었던 곳도 성지라 한다.

한국교회의 경우 창립 선조들과 순교자들의 탄생지, 생활하던 곳, 은신처, 다니던 길, 쉬어가던 바위 등등 넓은 의미로 성지가 너무나 많다. 우리가 찾아가는 성지는 우리의 장한 신앙 선조들과 깊은 인연이 있는 곳이다. 순교하신 곳을 비롯하여 탄생하신 곳, 활동하신 곳, 유배지, 피난처 등 신앙을 지키고 전파하기 위하여 큰 고통과 어려움을 겪으신 곳들이다.

2. 성지순례의 의의와 목적과 자세

믿음을 지니고 살아간다는 것은 십자가를 사랑하며 희망을 잃지 않은 것을 의미한다. “나를 따르려는 사람은 누구든지 자기를 버리고 제 십자가를 지니고 따라야한다.”(마태1 6,24) 그러나 종종 우리는 하루를 망쳐버리는 단조로움과 갖가지의 불편함, 실망과 긴장, 좌절과 걱정으로 우리의 십자가를 포기한다. 하지만 이러한 우리의 나약한 신앙의 상태가 성인들의 신앙을 돌아봄으로 큰 힘과 용기를 얻게 되고 그들의 삶을 배우고 표양을 따라 살아갈 때 성지순례는 큰 의의를 갖는 것이다.

가톨릭교회의 역사 속에는 현대의 우리에게 힘을 주는 성지들이 많이 있다. 특히 수난과 박해로 이어온 우리 한국 교회는 곳곳에 많은 사적의 현장에 남아있어 신앙을 찾고 지키고 증거 한 선조들의 숨결과 발자취를 역력히 느끼게 한다. 당대의 석학들이 모여 그 누구의 도움 없이 강학회를 통해 스스로 신앙을 찾았던 천진암을 비롯해서 경기도 광주, 양주, 양평 일원에는 한국의 바티칸으로 불릴 만큼 유적지들이 많다. 서울의 순교의 형장은 서소문 네거리, 당고개, 새남터, 절두산 등이 있었다. 서울뿐만 아니라 공주, 전주, 동래, 제주 등지에서도 많은 순교자를 내었는데 특히 공주의 황새바위, 전주의 남문 밖과 숲정이, 제주 관덕정 등지가 치명의 피로 얼룩졌다. 또 신앙을 받아들인 후 1백년에 걸쳐 박해가 계속되는 동안 선인들은 심심산골로 숨어들어 옹기굴 또는 숲굴에서 교우촌을 이루었다. 제천 베론, 문경 새재와 연풍, 진천 배티, 완주 천호산, 칠곡 한티, 청송 모래산 등이 모두 유서가 깊은 곳이다.

성지를 찾는다는 것은 바로 그 성지와 인연이 있는 ‘성인’을 만나는 것이다. 성인이 가지셨던 하느님에 대한 믿음과 사랑, 교회와 이웃에 대한 사랑을 똑같이 느끼고자 성지를 찾는 것이다. 신앙을 찾고 지키기 위해 갖가지 애절하였던 지난날의 역사와 피어린 희생과 수난의 흔적들이 하나 하나가 모두 우리를 용감한 그리스도인으로 나아가는데 길잡이가 된다. 성지순례의 목적은 과거의 거울에 현재의 우리 자신을 비춰보면서 나 자신과 공동체의 신앙생활의 모습을 다듬는데 있다.

도보순례는 치명에서부터 유해가 안장되기까지의 과정을 묵상하며 그 순교자와 함께 하는 것이다. 그 길을 걸으면서 그 분의 피가 자신 안에도 흐르고 있음을 체험하고 예수님의 길, 순교자의 길, 신앙의 길을 묵상하며 자신의 부리를 되새기는 것이다. 걷고, 땀 흘리고, 배고프고, 지치고 때론 잠자리가 걱정스러울 수도 있고, 시달리는 밤을 보내야 하는 도보순례이다. 그러나 그것이 가치 있어서가 아니라 우리 생의 한구석에서나마 인간의 조건을 초극하는 가능성을 느끼고 자기 본능에서 초월할 수 있음을, 자유로워짐을 체험하는 데 있다. 순교의 길을 자기발로 걸으며 예수님과 치명자의 길에 참여하는 것이다.

III. 여행캠프

‘여행’이라는 주제로 여행 장소와 그 과정 안에서 청소년들이 그리스도를 체험 하고 느낄 수 있도록 하는 것이 목적이다. 그렇기 때문에 여행을 하는 곳의 유적이거나 성지 등의 정보에 대해서 깊이 있게 파악하고 준비하는 것이 필요하다. 또한 안전에 유의하며, 비상시에 일어날 수 있는 일들에 대해 사전 교육이 철저히 이루어져야 한다.

1. 교사 행동 지침

- 1) 항상 나는 기도하는 자세를 갖고 어려운 일이 있을 때 주님께 의지할 수 있도록 한다.
- 2) 나는 교사임을 잊지 말고 말과 행동에 있어 학생들의 모범이 될 수 있도록 한다.
- 3) 여행의 목적을 항상 생각하면서 그것이 학생들에게 전달되도록 노력한다.
- 4) 여행간 학생들이 올바른 생활태도를 갖도록 지도한다. (공중도덕, 질서준수)
- 5) 의견결정시 학생들의 의견을 최대한 수렴하여 결정하도록 한다.
- 6) 무엇을 억지로 주기보다 스스로 느낄 수 있는 분위기를 조성해준다.
- 7) 조 구성원 간에 친목과 협동심을 높여주기 위해 노력한다.
- 8) 공동체 내에서는 절대 개별행동을 금한다.
- 9) 학생들의 건강상태를 항상 체크한다.
- 10) 계획된 일정표대로 진행될 수 있도록 시간 관리에 힘쓴다.

2. 비상시 행동 지침

건강에 문제가 생겼을 경우

- 1) 경미한 환자가 발생 했을 경우에는 본부에 알리고 기본 응급처치 요령에 따라 응급처치를 한다.
- 2) 심각한 환자가 발생 했을 경우에는 본부에 알린 후 119에 연락한다. (인근 주민의 협조를 요청한다.)

3. 교통에 문제가 생겼을 경우

- 1) 참고 자료 등을 보고 계획을 변경, 수정하여 진행하고 미리 본부에 알린다.
- 2) 심각한 교통 문제가 발생했을 시, 목적지가 근거리일 경우 도보로 이동하거나 목적지가 먼 거리일 경우 가능하면 외부 차량에 협조를 구하고 본부에 알린다.

★ 캠프 형태 별 운영 Tip ★

캠프 형태	주의 사항
도보 성지 순례	지역 개인 병원, 종합 병원, 한의 원 등 위치 파악과 연락처, 쉬는 날을 확인한다.
	지역 소방서의 직통 전화번호를 미리 알아둔다.
	미리 응급처치 방법을 함께 실습해본다.
	우천시에 대비할 수 있도록 한다.
	성지에 대한 정확한 자료 등을 파악하고 연구해야 한다.
	날씨를 미리 알아둔다.
	모든 교사들이 함께 순례 코스를 정확히 파악하도록 한다.
	조 담당 교사와 조장의 긴밀한 협력이 필요하다.
	복장에 대해 철저히 준비한다.
	철저한 체력관리!!!
유연한 휴식 시간 관리가 중요하다.	
봉사캠프	봉사에 대한 철저한 사전 교육을 해야 한다.
	농활 봉사의 경우, 독종이나 독사에 대한 주의를 할 수 있도록 한다.
	복지 시설의 성향 등을 미리 파악하여 교육한다.
	교사들이 스스로의 역할을 잘 숙지하고 행동할 수 있도록 한다.
	학생들이 책임감을 갖고 맡은 일을 수행할 수 있도록 한다.
여행캠프	답사 시에 모든 교사들이 함께 하도록 한다.
	지나치게 무리가 되지 않는 경로를 선택한다.
	안전에 주의를 기울인다.
	재미가 아닌 여행의 목적을 잊지 않도록 한다.
	순간의 기록을 잘 할 수 있도록 한다. (상황이나 느낌 등)
위탁캠프	교사들의 중간 역할을 잘 파악하고 행동한다.
	학생들을 잘 지켜봐주고 독려해준다.
	본당 친교 또한 잘 이루어질 수 있도록 신경 써야 한다.

PART 4.

RECREATION

1. 일반적 정의

- 1) Re-creation 개조, 재현, 재창조(making anew)의 뜻
- 2) Recreation으로 발음하여 휴양, 오락, 기분전환(refreshment)의 뜻

2. 학자들의 정의

- M. Neumeyer : 여가로 즐거지는 사람들의 자유스런 모든 행동
- G. Butler : 모든 자유스런 활동, 삶을 풍요롭게 하는 창조적 활동
- H. Feirchild : 여가중의 활동으로 보수와는 상관없이 활동 그 자체에서 만족을 얻는 자유롭고 즐거운 활동이다.

*레크리에이션은 자유로운 시간에, 자유로운 참여로, 자유롭게 활동하는 것으로 그 안에서 자기만족을 얻는 것이다.

3. 교회 안에서의 정의

1) 성서적 의미에서의 레크리에이션

레크리에이션의 어원에서 알 수 있듯이 하느님의 창조 사업과 직접 연관이 있다고 할 수 있으며, 이 창조 사업이 바로 레크리에이션이다. 즉, 하느님께서 보시기에 좋도록 만든 이 세상(창세기 1,10 ;12 ;18 ;25)을 인류의 범죄로 말미암아 불균형과 불일치와 부조화의 세계로 변하게 되었고, 이렇게 일탈된 세상이 안타까워 하느님께서 몸소 세상 구원을 위해오시는 구세사의 사건이 다시 창조로 돌아가는 것이다. 따라서 인류가 창조 본래의 모습으로 하느님 보시기에 아름다운 모습으로 가려는 우리들의 모든 노력을 레크리에이션 - 재창조라고 할 수 있다.

그러므로 우리는 함께 나누고 더불어 살며, 그 안에서 하느님의 모습을 발견하는 모든 만남을 레크리에이션이라고 볼 수 있으며, 교리교육도 그러한 차원에서 레크리에이션의 일환이라고 할 수 있다.

한편 신약에서 살펴본다면 성령 강림 이후의 초대 교회 신자들의 공동체 모습이 바로 재창조의 세계, 레크리에이션 적인 삶의 세계라고 확대하여 해석할 수 있다. 그들은 함께 모여 예수님에 대해 배우고 친교를 맺고 빵을 나누고 서로 도와주며 기도하였다.(사도 2,42) 이러한 모습은 하느님 보시기에 좋은 모습이고 바로 창조 본연의 모습이다. 우리가 교리교육을 하는 것도 그리고 레크리에이션을 하는 것도 바로 이런 공동체를 만들기 위함이다.

2) 신앙 공동체에서의 레크리에이션

레크리에이션은 사람들 사이에서 오고 가는 것이며, 사람이 사람을 위해서 사람과 함께 나누는 것이다. 때문에 사람에 대한 바른 이해와 애정이 없이는 레크리에이션이 있을 수 없고, 사랑이 바탕이 되지 않고는 레크리에이션이 존재할 수 없다. 레크리에이션 지도자는 우선 만나는 사람들 가운데서 사람을 사람으로 보는 눈을 키워야 한다. 사람을 사람으로 보기 위해서는 사람을 사랑할 줄 알아야하고 무언가 상대를 위해 베풀 줄 알아야 레크리에이션이 시작될 수 있는 것이다.

3) 삶 안에서의 레크리에이션

레크리에이션은 삶의 자리에서 시작되고 마무리되며, 삶의 자리가 무대인 것이다. 따라서 삶을 소중하게 여기고 삶 안에 어떤 가치를 추구하는 사람은 올바르게 레크리에이션을 이해하는 사람이다.

삶 안에서 정의되는 레크리에이션은 다음과 같이 정의 될 수 있다.

- 레크리에이션은 사람들끼리의 것이다.
- 레크리에이션은 '너'를 '나'로 볼 수 있을 때 시작된다.
- 레크리에이션은 사랑을 전제로 한다. 따라서 레크리에이션은 조건이 없을 때 가능해진다.
- 레크리에이션은 방법이나 도구가 문제가 아니라 나뉘는 관계가 문제이다.
- 레크리에이션은 시작과 끝이 있을 수 없으며, 삶 그 자체가 레크리에이션일 때 완전한 삶을 사는 것이다.
- 레크리에이션은 끊임없이 주는 것이다.
- 레크리에이션은 꼭 있어야 하는 것이며, 우리는 예수 그리스도의 생애에서 진정한 레크리에이션을 배울 수 있다.

4. 프로그램으로서의 레크리에이션 정의

SETTING이다. 바로 인간관계의 Setting이다.

- ① 의도적인 프로그램으로서의 레크리에이션 활동
 - 준비없는 레크리에이션이란 있을 수 없다.
 - 조직에 있어 레크리에이션 활동은 지도자의 의도에 따라 달라질 수 있다.
- ② 단체 프로그램으로서의 레크리에이션 활동의 목적
 - 조직을 이해하고 조직 내에서 무엇을 필요로 하는지 알아야 한다.
 - 레크리에이션은 효과적인 측면에서 볼 때 다양한 효과를 기대할 수 있다.

5. 레크리에이션의 목적

- ① 적극적 사고방식 및 다각적 사고방식의 활용
- ② 각종 공해로 인한 스트레스 해소
- ③ 여가의 선용
- ④ 창조적인 분위기 조성
- ⑤ 자기 자신의 재발견
- ⑥ 사회의 적응성 발견 및 획득
- ⑦ 자기 능력 및 창의성 개발
- ⑧ 리더십의 획득
- ⑨ 기분전환으로 인한 심신의 피로회복 많은 사람과 친교
- ⑩ 공동체 의식 함양
- ⑪ 봉사 기회
- ⑬ 지속적인 작업 능력의 향상
- ⑭ 성격의 변화와 개조
- ⑮ 인간관계의 형성 및 개선

6. 레크리에이션 활동의 특징

- ① 활동이 수반되어야 한다.
- ② 아주 다양한 형태의 것들이 존재한다.
- ③ 동기에 의해 결정된다.
- ④ 비의무적인 시간에 이루어진다.
- ⑤ 자발적인 것이다.
- ⑥ 보편성이 중요시된다.
- ⑦ 진실과 의미와 가치가 담겨있어야 한다.
- ⑧ 유연성이 중요하게 여겨진다.

7. 복음적 레크리에이션이란?

목적이 없는 프로그램은 아무런 가치가 없다.

레크리에이션 활동에는 반드시 지도자가 목적하는 바가 있어야 한다.

단순한 흥미유발은 피해야 한다.

복음적 가치를 그 안에 담는 것이 중요하다.

복음적 가치가 바로 목적하는 바가 되어야 한다.

그리고 전달하고자 하는 바를 활동적으로 전달하는 것이 바로 레크리에이션이라고 말할 수 있다.

* **복음적인 레크리에이션의 가치** : 인간 중심적, 관계 중심적, 공동체 중심적

8. 복음적인 레크리에이션의 요소

1) The value of Gospel(복음적인 가치)

복음적인 레크리에이션 활동과 일반 사회적인 레크리에이션과의 가장 큰 차이가 있다면 그것은 바로 복음적인 가치라고 할 수 있다. 레크리에이션 지도자가 갖고 있어야 할 지도 철학. 그 안에 복음적인 가치를 갖고있지 못하면 일반 사회적인 레크리에이션 활동과 아무런 차이가 없다. 하나의 활동 안에서도 대상자들을 복음화시키고자 하는 가치 철학. 이것이 가장 중요한 요소라 하겠다.

2) Relationship(관계)

복음적인 레크리에이션의 가치는 바로 인간 중심적이고, 관계중심적이며, 공동체 중심적이라는 것이다. 청소년 사목에 있어 프로그램보다도 더욱 중요한 것은 바로 관계이다. 그렇기 때문에 레크리에이션 활동에 있어 관계형성, 관계개선은 매우 중요한 요소라 하겠다.

3) Pleasure(즐거움)

레크리에이션 활동에 있어 즐거움이 없으면 아무도 자발적인 참여를 하지 않을 것이다. 즐거움, 즉 흥미는 사람들로 하여금 레크리에이션 활동에 적극적으로 참여하게 하는 매우 중요한 요소이며, 자기 만족을 얻는 요소로서 삶을 재창조하도록 만드는 요소라 하겠다.

4) Activity(활동)

활동이 없는 레크리에이션은 있을 수 없다. 특히 현대의 여가 생활을 영위하는 방법으로 가장 많은 것이 관람문화이다. 활동없이 그저 바라보는 것만으로 만족을 얻고, 즐거워하는 여가 형태. 하지만 복음적인 레크리에이션 활동에 있어 적극성을 유도하고, 주변 사람들과의 친교를 맺고, 공동체를 이루기 위해서는 관람형태와 같은 개인적인 여가 형태는 바람직하지 못하다. 그렇기 때문에 복음적인 레크리에이션 활동에는 반드시 활동이 있어야만 한다. 활동을 통해서 자유스러운 즐거움을 찾고, 그 안에서 관계를 형성하고, 공동체를 이룰 수 있기 때문이다.

9. 레크리에이션 활동을 통해 적극성을 유도하는 요소

- ① SKINSHIP : 스킨십은 다른 이와 신체적 접촉을 통해 건전한 대인관계를 개선할 뿐만 아니라 즐거움을 주는 요소로서 매우 중요하다. 더욱이 스킨십은 본인만이 즐거움을 갖는 것이 아니라 상대방에게도 같은 느낌을 전달해 주는 요소로서 관계형성에 있어 없어서는 안될 매우 중요한 요소이다.
- ② 함성 : 사람은 누구나 극에 달하는 기쁨이나 슬픔을 표현함에 있어 함성을 지르게 된다. 레크리에이션에 있어 함성은 고조된 즐거움의 표현이면서 본인에게는 스트레스의 발산적 요소로서, 동료들에게는 분위기 조성 및 힘을 북돋우는 요소로서 매우 중요하다. 때에 따라서는 의도적인 함성으로 인해 분위기를 조성할 수도 있다.
- ③ 박수 : 레크리에이션에 있어 가장 많이 등장하는 것이 바로 박수이다. 박수는 건강을 위해서도 매우 좋다고 밝혀진바 있다. 박수는 위의 두가지 요소를 모두 갖고 있는 매우 중요한 표현수단이다. 상대방과의 스킨십 기능, 극단적인 기쁨의 표현 기능 등...

10. 레크리에이션 활동 안에서 복음적 가치를 어떻게 실현할 것인가?

- ① 레크리에이션 활동에 대한 인식의 전환이 필요하다.
기존의 레크리에이션에 대한 잘못된 인식들을 바꾸어야 한다. 단순한 코미디 프로그램으로 인식한다거나 때우기 식의 프로그램으로의 인식. 특히 재미만을 추구하는 기존의 인식에서 벗어나야만 한다.
- ② 레크리에이션 지도자가 양성되어야 한다.
레크리에이션 지도자 양성에 대한 관심을 가질 필요가 있다. 레크리에이션 교육을 단순히 재미있는 프로그램을 배워가겠다는 인식은 바람직하지 못하다. 꾸준한 연구와 노력들이 지도자들 안에서 이루어져야 하고, 본당의 교사들 모두는 레크리에이션 지도자가 되어야 한다.
- ③ 레크리에이션 프로그램 안에 모두가 함께 참여하여야 한다.
레크리에이션 프로그램은 위에서 말한 바와 같이 인간 중심적이고, 관계 중심적이고, 공동체 중심적이기 때문에 교사 혹은 지도자라고 해서 프로그램에서 제외되어서는 안 된다. 대부분 본당의 현실을 보면 담당 교사 한 명을 제외하고는 다른 교사들은 대부분 다른 일을 한다고 프로그램에서 제외되는 것이 통상적이다. 그러나 교사들이 프로그램에서 제외되면 학생들과의 관계 형성의 기회를 놓치는 것이다. 그러므로 담당 교사뿐만 아니라 모든 교사들이 함께 참여하여야 한다. 학생들이 프로그램에서 제외되는 것은 두말할 나위도 없다.

☀memo

☀memo