

질문과 놀이의 판타스틱한 조합

클레이카드게임 line 사용자가이드



QUESTION & PLAY

시작하기 전에

- 본 가이드는 그룹플레이를 위한 것이며, 자체 진행해 본 바로는 한 그룹당 최대 6명이 적절하다고 봅니다. 즉, 인원이 6명이 넘을 경우, 적절하게 그룹을 나눠 플레이하시면 됩니다.
- 그룹 워크샵 등 기존 프로그램의 일부로 클레이질문카드를 활용하는 경우, 게임의 형식을 취해 참가자들의 몰입도와 재미를 높일 수 있습니다.
- 카드만 있으면 할 수 있기 때문에, 큰 비용도 들지 않습니다. (정말 좋군요)
- 준비물 (한 그룹당)
 - 클레이질문카드 1세트*
 - 클레이카드게임 line 게임킷
 - 게임킷은 현재 판매하지 않습니다. 자체 제작해 사용하시기 바랍니다.
 - 게임킷의 세부구성은 다음 페이지 참조

Line 게임킷 (1/2)

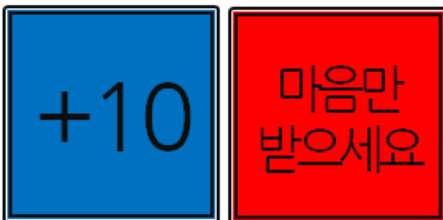
- 1테이블 (6명) 기준으로 설명합니다. 참가인원이 많은 경우, 적절하게 계산해서 제작하시기 바랍니다.
- 게임킷은 모두 종이재질의 카드로 구성되며, 컬러프린터로 제작 가능합니다.
- 일종의 보너스카드 or 코인 정도의 개념으로 생각하시면 됩니다.



피드백카드 : 각 60장 (10 x 6명, 1인당 각 10장)



교체카드/ 땡큐카드: 각 6장 (1 x 6명, 1인당 각 1장)



포인트카드 / 보너스카드: 각 6장 (공동 사용)

Line 게임킷 (2/2)

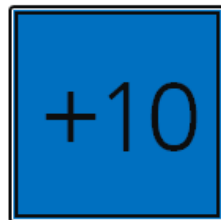


- 포인트카드는 10점 단위로 점수를 표시하는 카드로
- 6장 모두 [+10]으로 표시합니다.



- 보너스 카드는 일종의 찬스카드와 같습니다.
- 따라서 필요에 따라 다양한 내용으로 만들 수 있습니다.
- 예를 들면 [꽂] 또는 [다음 기회에]와 같은 내용으로 만들 수도 있으며, [+5]와 같이 점수를 표시하는 내용으로 만들 수도 있습니다.
- 6장의 내용을 필요에 따라 자유롭게 구성하면 됩니다.

본격적인 준비 1



포인트 x6



보너스 x6

19금
옵션



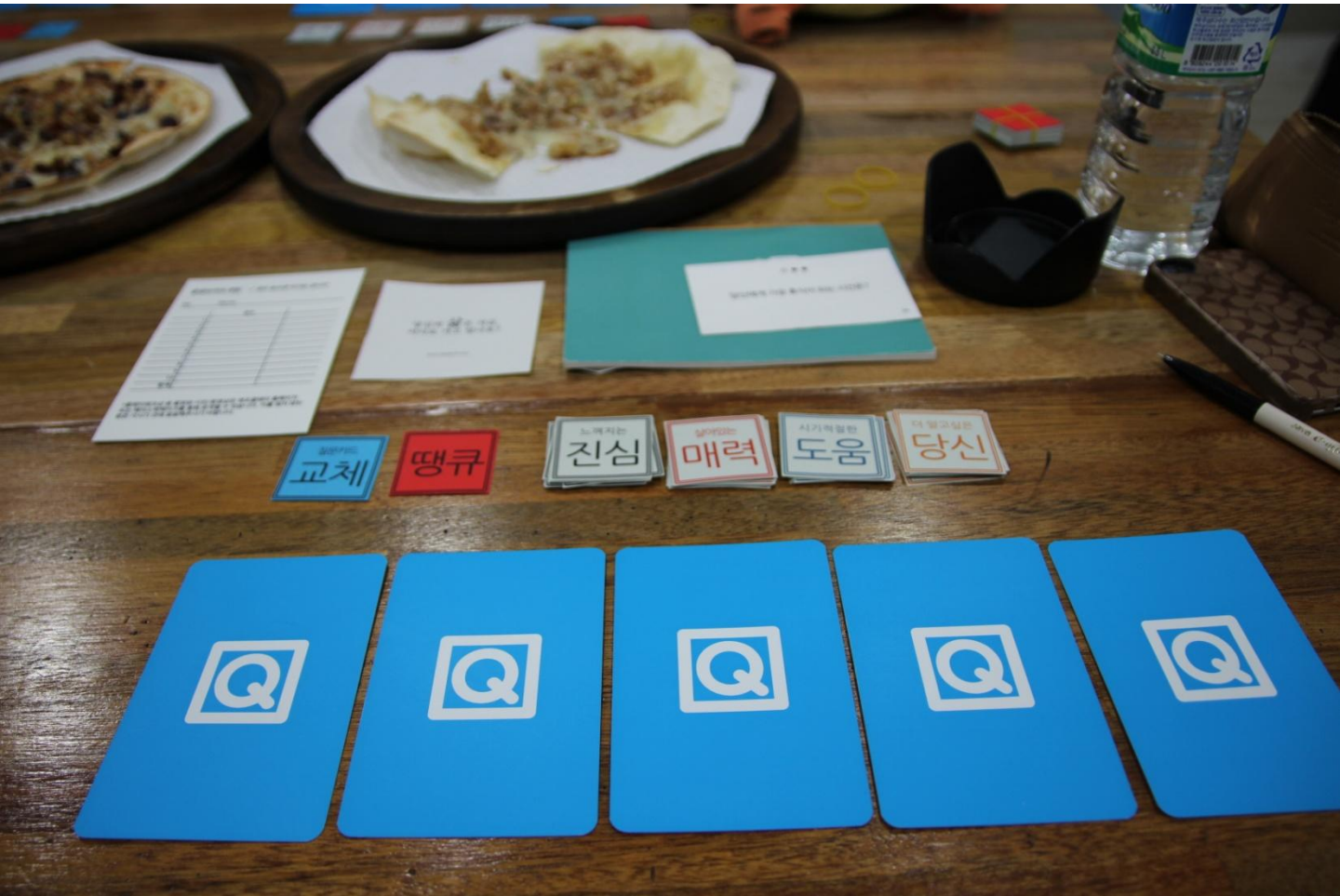
- 전체를 위한 준비입니다. 테이블 한 가운데 위와 같이 클레이질문카드 1세트를 뒤집어 놓고, 보너스카드와 포인트 카드를 배치합니다.
- 먹을거리, 간식이 있으면 더 좋습니다. 참가자가 모두 성인이라면 맥주나 와인도 추천합니다. 분위기가 한결 좋아집니다.

본격적인 준비 2



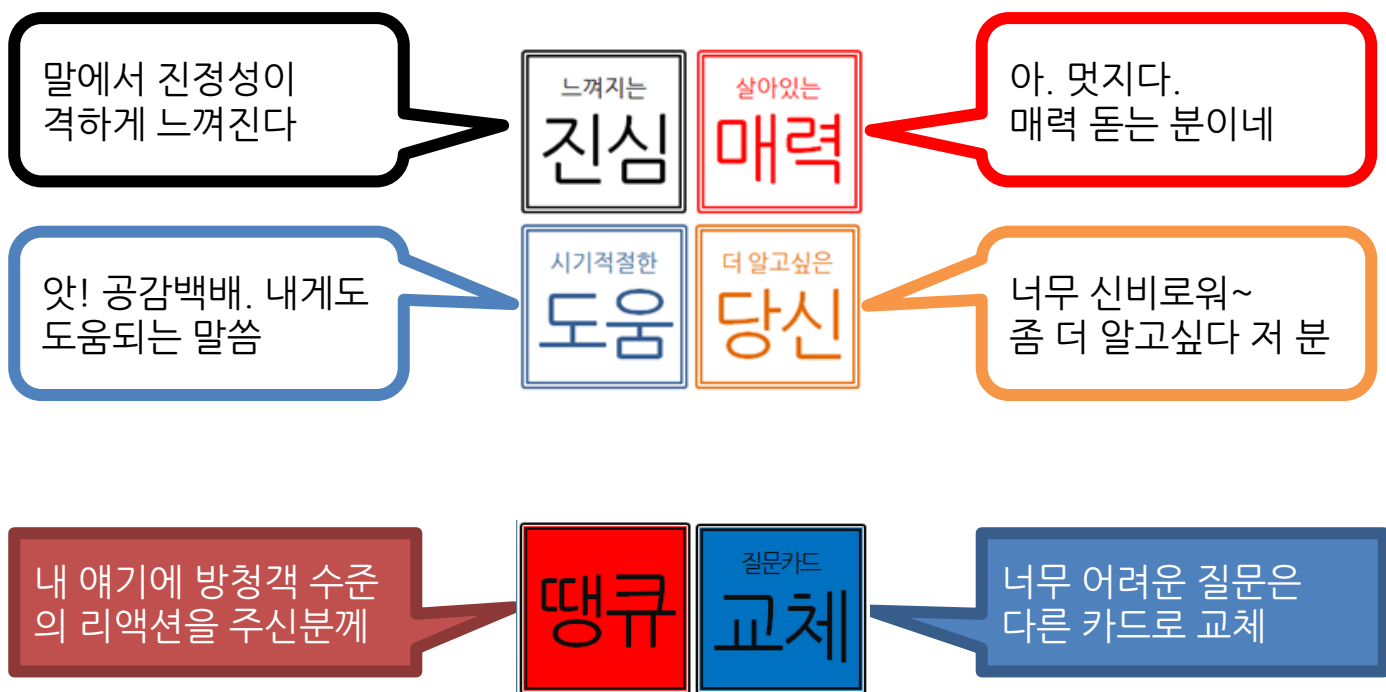
- 참가자 각자를 위한 준비입니다.
- 먼저 교체/ 땡큐/ 피드백 (진심/매력/도움/당신)카드를 숫자대로 배치합니다.
- 한 사람씩 돌아가면서 테이블 가운데 놓여진 질문카드 한 장씩을 뽑습니다.
- 각자 질문카드가 5장이 될 때까지 이를 반복합니다.
- 각자 뽑은 카드는 위와 같이 뒤집어 놓습니다.
- 카드를 뽑을 때, 꼭 질문을 보면 안되는지 물어보는 분이 계십니다. 그냥 알아서 하시면 됩니다. ㅋ

준비된 모습



- 사진 속 피자는 모형이 아닌, 진짜 피자입니다.

각 카드에 대한 설명



- 질문/매력/도움/당신, 4가지 카드는 피드백카드라 부릅니다. 참가자 중 한 사람이 자신의 이야기를 마쳤을 때, 다른 참가자는 4장의 카드를 사용해 피드백을 하게됩니다. 각 카드는 위의 말풍선과 같은 생각이 들 때 사용하면 됩니다.
- 땡큐카드는 게임을 하면서 내게 호의(?)를 베풀어 주신 분께 감사의 뜻을 전할 때 사용합니다. 게임 중 아무 때나 그 분에게 직접 전해주면 됩니다.
- 교체카드는 내가 말할 차례가 되었는데, 질문이 너무 어렵다고 느껴질 경우 이를 교체하기 위한 카드입니다. 게임 중 딱 1번만 사용 가능합니다.

게임방법 (1/2)

1. 가장 먼저 시작할 사람을 정합니다. 나머지 순서는 그 사람으로부터 시계방향 또는 반시계방향으로 돌아가면 됩니다.

2. 첫번째 사람은 자신의 질문카드 5장 중 한 장을 뒤집습니다.

1. 메인 질문을 읽고, 그에 답을 합니다.



2. 질문이 너무 어려운 경우에는, 교체카드를 사용할 수 있습니다.

3. 서브 질문 중 하나를 골라 읽고, 그에 답을 합니다.

4. 다른 사람들은 그 사람의 흐름을 끊지 않는 선에서, 추가질문을 하거나 간단한 코멘트를 해도 좋습니다.

3. 한 사람의 차례가 끝나면, 나머지는 피드백카드로 피드백합니다.

1. 피드백카드는 최대 4가지를 모두 쓸 수 있으나, 중복은 안됩니다.

2. 피드백카드 1장은 곧 점수 1점을 의미합니다.



4. 나의 이야기에 리액션을 잘 해준 사람에게는 땡큐카드 사용가능합니다.



1. 땡큐카드를 받은 사람은 보너스카드를 한 장 뽑을 수 있습니다.



2. 뽑은 보너스카드에 적혀 있는 점수를 추가 획득합니다. (물론 '짱'이나 점수에 도움이 안되는 다른 내용이 나올 수도 있습니다.)

게임방법 (2/2)

5. 내가 가진 피드백카드가 소진된 경우, 내가 받은 피드백카드에서 보충합니다.

+10

1. 보충할 때는 10장 단위로 하며, 내가 받은 피드백카드(점수)에서 10장을 뺀다는 표시로 포인트카드 +10을 한장 챙겨둡니다.

2. <당신> 피드백카드는 0점이므로, 점수로 계산하지 않습니다.

6. 이 과정을 반복하며, 참가자의 질문카드가 모두 소진되면 게임이 종료됩니다.

1. <당신> 카드를 제외하고 피드백카드+포인트카드의 점수를 합산해 가장 점수가 높은 사람이 우승자가 됩니다.

*글로만 읽어보면 잘 이해가 안되는 내용이 있을 수 있습니다. 실제 게임킷을 제작해 가이드를 보며 셋팅해보면 쉽게 이해가 될 것입니다.

게임 TIP

1. 클레이카드게임은 대화를 통해 나를 알고 서로를 알아가는 소통게임입니다.
 - 자신의 차례에는 최대한 진솔한 자신의 이야기를 들려주세요.
 - 나의 이야기를 마음껏 할 수 있는 절호의 기회입니다.
2. 다른 사람의 이야기를 경청해주고, 공감해주세요.
 - 그러면 서로 대화할 맛이 나고, 게임은 더욱 즐거워집니다.
 - 안 믿어진다면, 한 번 해보세요. 분명 그렇게 됩니다.
3. 질문카드의 주인공만 답하는 것이 아닙니다.
 - 다른 분들도 함께 풍성하게 이야기를 나눠주세요.
 - 대화를 풍성하게 하는 것은 적절한 리액션, 공감, 피드백, 추가 질문입니다.
 - 다른 사람이 이야기할 땐 기꺼이 방청객이 되어주세요. 와우~



마무리



게임이 끝내기전, 각자의 소감을 짧게 나누어 봅니다.

Q. 특별히 기억에 남는 대화는 무엇인가요?

Q. 오늘 나에게 가장 강력하게 다가온 질문 한 개를 뽑는다면 무엇인가요?

Q. 그 질문에 대한 나의 답을 찾는다면, 무엇이 어떻게 될까요?





이 저작물은 [크리에이티브 커먼즈 저작자표시-비영리 2.0 대한민국 라이선스](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/)에 따라 이용할 수 있습니다

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/>

History

- 2014. 06. 23. 제작/배포

기타 자세한 문의는 qlaycard@letsQLAY.com 으로 해주시기 바랍니다.

렛츠클레이

- 홈페이지: <http://letsQLAY.com>
- 페이스북: <http://facebook.com/letsQLAY>