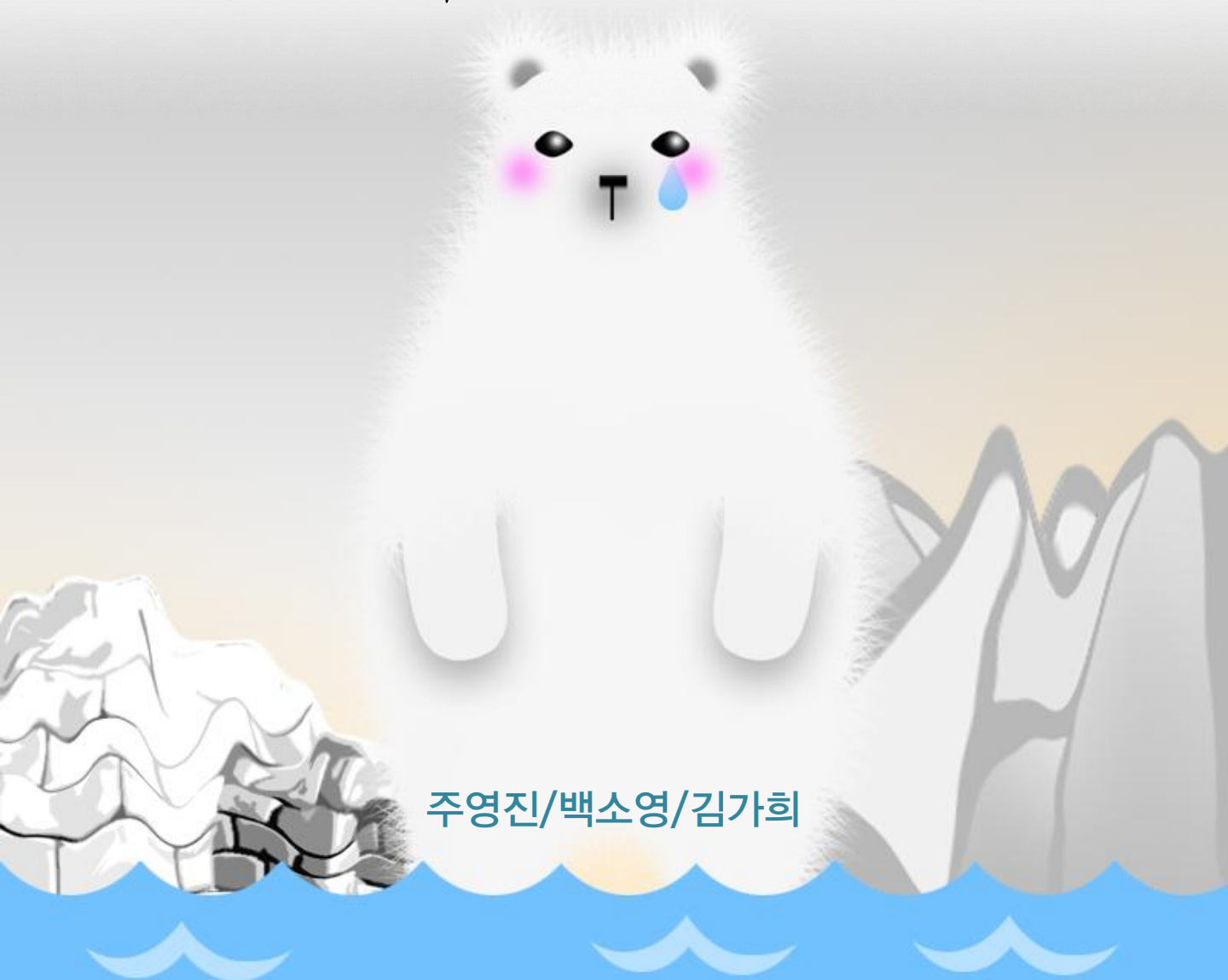


제 2회 그린스타트 기후변화교육콘텐츠공모전 참여형 콘텐츠 부문

북극 친구들을

구해줘!



주영진/백소영/김가희

목차

1. 제작 배경
2. 기획목표
3. ‘북극친구들을 도와줘’ 개요
4. 게임 특징점
5. 시놉시스
6. 게임 방법
7. 활용 방안





제작 배경



일반 게임

VS



교육용 게임

사진 출처: 캠퍼스라이프미디어, bizkiz

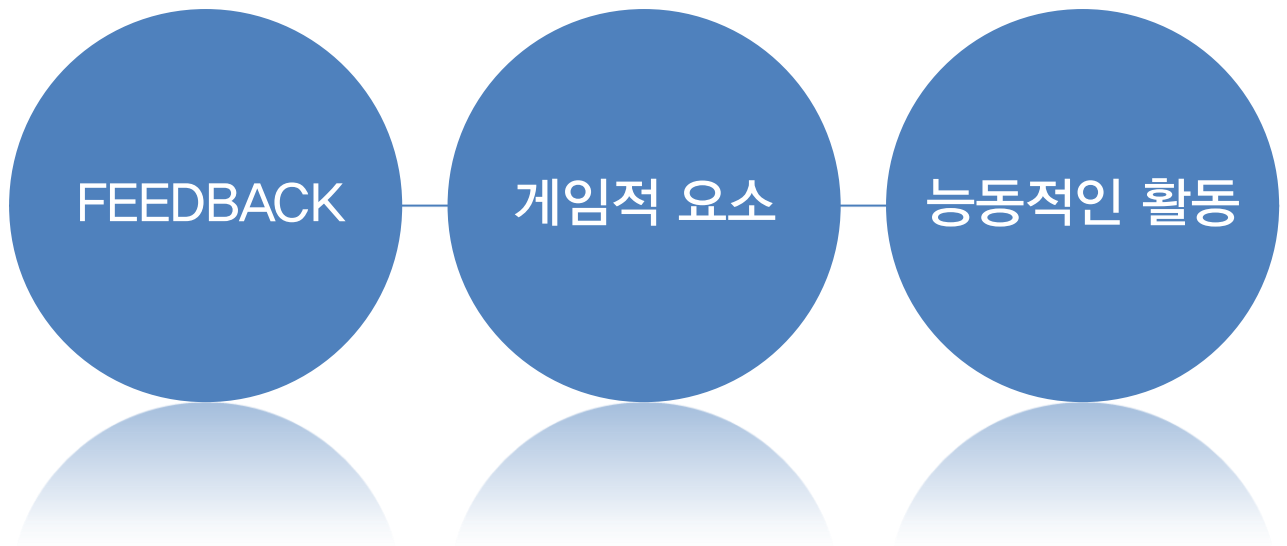
일반 게임과 교육용 게임의 차이는 ‘능동’의 차이

- 학생들에게 교육 내용에 대해 ‘흥미’를 주면서 학습하게 하기 위해 교육계에서 HOT한 매체가 된 ‘게임’
- 재미가 위주인 보드게임은 한 번, 두 번, 여러 번 해도 재미가 반감되지 않아 몇 번을 해도 계속 찾게 되지만 교육용 게임은 교육을 위주로 기획된 게임들이 많아 여러 번 하고자 하는 흥미를 주지 못함
- 문제는 전달하고자 하는 콘텐츠가 정해져 있는 것

학생들의 능동적 참여를 만들어 나가는 게임이 필요하다!



기획 목표



“기후 변화에 대한 피해를 실제로
느끼도록 하면서 재미를 줄 수 있는
게임적 요소를 활용해 게임 유저로 하여금
능동적인 활동을 이끌어 낸다.”



게임 개요

제목	북극 친구들을 구해줘!
대상	초등학교 고학년 학생
인원	2~6인용
게임 소요 시간	40분
게임 구성 요소	보드판, 얼음조각, 물음표 카드, 찬스 카드,이글루, 말, 북극동물(순록, 북극토끼, 북극여우, 하프물범, 북극곰), 물음표카드 답안지





‘북극 친구들을 구해줘!’ 특징점

1. 학생들끼리의 경쟁 구도 형성

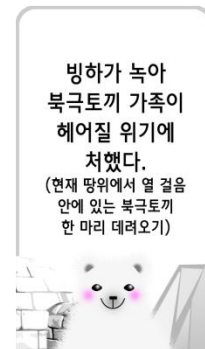
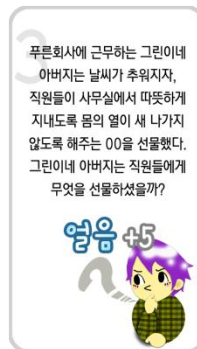
- 땅 따먹기의 형식 차용
- 동물을 얻을 때 차등 제한을 주어 암묵적으로 레벨을 만듦(ex. 북극곰이 가장 많은 얼음이 필요함)
- 서로 대결하면서 능동적으로 게임을 이끌어 감
- 단순히 주사위의 운에만 게임의 승패가 갈리는 것이 아니라 스스로 ‘도전!’을 통해 능동적으로 게임의 승리를 이끌 수 있다.

2. 기후변화에 대한 즉각적인 피드백 시스템

- 얼음 땅을 이용하여 보드에 적힌 사소하게 생각했던 생활 패턴들이 북극에 영향을 어떻게 미치는 지 바로 볼 수 있다.(나비효과)
- 얼음을 얻고, 반납하는 것은 얼음이 얼고 녹는 것을 의미하며 이 것을 간접적으로 체험할 수 있다.

3. 복습 효과

- 물음표 카드를 통해 복습까지 가능





시놉시스

2112년, 인간들이 초래한 기후변화로 모두 녹아 바다가 되어 버린 북극의 ‘예니세이’. 얼음 땅 위에서만 살아갈 수 있는 북극 친구들은 예니세이에서 대부분 죽고 극히 일부의 친구들만 유일하게 아직 얼어있는 그린란드 만년설에 겨우겨우 살아가고 있다. 인간들도 기후변화로 여러가지 큰 피해를 입고, 깊게 잘못을 뉘우치자 마음이 약해진 겨울의 신 스카디는 인간들이 과거의 모습으로 돌아갈 수 있는 단 한번의 기회를 주기로 한다. 그것은 바로 예니세이에 작은 얼음 땅을 만들어 주고, 그 곳에서 각자 얼음 땅을 늘려 북극 동물들을 다시 데려와야 한다는 것이다. 기후변화를 초래한 인간들의 생활습관에 녹고 얼고를 반복하는 예니세이에서 잃어 버린 북극친구들을 구할 자, 바로 누가 될 것인가?



게임 방법

게임 준비



1. 판을 펴고 물음표 카드와 찬스카드를 잘 섞어 보드 옆에 둔다.



2. 말을 선택한 후 색깔에 맞춰 얼음을 나눈다.

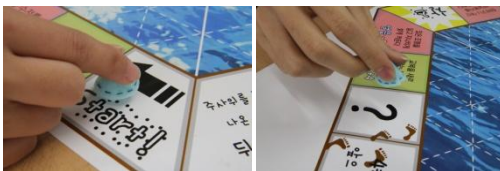


3. 각자 영역을 선택하고, 바다 위 점선에 맞춰 얼음6개를 놓고 그 위에 이글루를 세운다.



3. 주사위 두 개를 던져 가장 큰 숫자가 나온 사람부터 오른쪽으로 게임을 시작한다.

게임 시작



1. 말을 시작 위치에 놓고, 주사위 두 개를 던져서 나온 숫자만큼 앞으로(시계방향) 전진한다



2. 말이 정지한 위치에 적힌 대로 얼음을 받거나 반납한다.



게임 공략

얼음으로 점수 높이기

1. 보드판을 돌아다니며 얼음을 얻을 수 있다
2. 물음표 칸에 도달했을 경우 물음표 카드의 퀴즈를 맞추면 카드에 적힌 대로 얼음을 받을 수 있다.
3. 자신의 얼음공간과 다른 친구의 얼음이 맞닿을 경우, 도전!을 통해서 친구의 얼음땅을 빼앗을 수 있다.

도전! 이용하기



1. 도전!은 한 사람당 3회만 할 수 있으며 도전을 거부할 수 없다.
2. 도전을 외친 사람은 친구의 땅을 갖고 싶은 만큼 자신의 얼음 땅을 걸고 물음표 카드를 뒤집어 퀴즈를 맞춰야 한다.
3. 퀴즈 정답에 실패할 경우 자신의 얼음 땅을 친구에게 반납하고, 성공할 경우 친구의 땅을 받는다.
4. 퀴즈의 정답을 대는 순서는 주사위로 결정한다

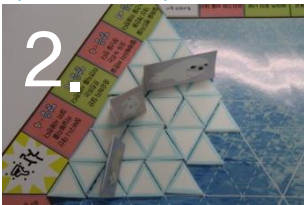


게임 방법

게임 룰

1. 물음표 카드는 진행자(혹은 선생님)가 있을 시 진행자가, 없을 시 오른쪽 사람이 물음표카드 답안을 확인한다.
2. 바다 위 깔린 얼음의 개수가 30개 이상일 시 반납 후 최소 보유 얼음 개수 상관 없이 동물 구매가 가능하다. (참고사진 참조)
3. 얼음을 놓을 때는 반드시 한 변이 기존 얼음과 닿아있어야 한다. (참고사진 참조)
4. 도전!은 1사람 당 3번 까지 가능하며 한 번 도전 할 때마다 얼음 하나를 뒤집어 표시해야 한다. (참고사진 참조)
5. 이글루는 자신의 영역을 표시하기 위함이다.
6. 바닷물이 모두 얼음으로 덮일 때 게임은 끝난다.
7. 얼음 땅의 개수(개당 1점) + 동물 별 점수(앞 페이지 참고)로 가장 높은 점수를 가진 사람이 승리한다.

〈참고사진〉



동물 구매 및 점수 환산

	반납 얼음 개수	반납 후 최소 보유 얼음 개수	점수
순록	3개	4개	3점
북극 토끼	5개	7개	5점
북극 여우	7개	10개	7점
하프 물범	9개	13개	9점
북극곰	11개	16개	11점

*깔린 얼음 개수가 30개 이상일 시 반납 후 최소 보유 얼음 개수 구분 없이 동물 구매가 가능



다양한 활용 가능

콘텐츠의 내
용 수준 변화

온라인으로
매체 변환

모바일 앱

1. 플랫폼의 활용

보드판 정보와 퀴즈의 수준 변화에 따라
중/고등학생 용으로도 활용이 가능.

2. 미디어의 변화

온라인 게임/모바일 어플리케이션으로 개발

- 더욱 다양한 비주얼라이징을 통해 재미를 높여줌.
- Pc/모바일 미디어와 친숙한 아이들에게 아날로그적인 방식보다 더욱 효과적일 수 있음
- 시리즈의 확장가능 : 더 많은 교육과 더 많은 재미를 전달할 수 있음



기대효과

1. 보드판을 통한 학습효과와 땅 따먹기를 통한 재미 두 마리 토끼를 잡을 수 있다.
2. 사소한 습관들이 북극에 미치는 영향을 게임의 승패를 통해 직/간접적으로 느낄 수 있다.
3. 단순히 ‘운’에 따른 재미만을 주는 것이 아니라, 물음표 카드 퀴즈를 바탕으로 능동적인 활동을 이끌어낼 수 있다.
4. ‘북극 친구들을 구해줘’ 보드게임에서 환경 친화적인 생활수칙과 금지수칙을 이론적으로 배워 게임 교육 후 실생활에서 바로 실천하여, 교육의 효과를 극대화 시킬 수 있다.