

프로그램 제목 : 도토리6형제와 함께하는 “열매 이야기”

개발자	양병진(설악산생태탐방원)_창작
자연생태계에서 동물과 식물(열매)의 상관관계를 생태놀이와 결합하여 쉽게 이해할 수 있게 한다. 숲의 아름다움과 고마움에 대해서도 알 수 있다. 게임을 진행하는 동안에는 승부에 집착하게 되지만, 게임의 결과를 통하여 자연생태계 내에서 공존을 모색하는 방안을 함께 고민해 보는 시간을 가진다.	
교보재명	열매이야기
운영대상	초·중·고 학생, 가족단위
프로그램 활용방안	학생·성인대상 상시프로그램
운영시기	사계절
준비물	열매이야기 교보재
소요시간	60~90분



교보재(열매이야기)



기본세팅



교보재(열매먹는 동물사진)



진행사진

운영방법

1. 참여자에게 동물사진(A4)을 보여준다.
2. 동물사진(A4)에 나오는 동물들이 어떤 연관성이 있는지 참여자들에게 질문을 한다.
3. 게임 방법을 설명한다.
(①팀을 나눈 후 ②작은 동물사진을 참여자들이 빈칸위에 자유롭게 올려놓게 한다.
③순서에 따라서 주사위를 던진 다음 ④나오는 숫자만큼(열매상자) 앞으로 이동을 한다. ⑤ 이동한 곳에 동물카드가 있다면 열매상자에서 열매를 한 개씩 내어놓는다.⑥양 팀이 번갈아가면서 주사위를 던지며, 게임을 끝까지 진행한다.
4. 마무리와 함께 씨앗과 동물의 관계에 대해서 설명한다.

향후방향

게임을 통해서 우리 팀이 이기고 지고의 문제가 아닌, 동물들이 일방적으로 열매를 먹어 버리는 위치에 있지는 않는다는 것을, 동물은 가해자 식물은 피해자라는 생각보다는 서로 돕고 사는 관계라는 것을 알게 한다. 열매를 먹는 동물들에 대해서 이야기 했다면 향후에는 열매가 땅에 떨어져 뿌리를 내리고 큰 나무가 되어가는 과정에서 어떤 요소들이 도움을 주는지에 대한 주제로 이야기를 확장 시키나가야 할 것이다.

참고내용

※씨앗의 번식방법

- 열매가 동물에 먹혀 퍼짐 : 딸기, 토마토, 수박, 포도 등
- 꼬투리가 터져서 퍼짐 : 콩, 팥, 나팔꽃, 참깨, 팽이밥 등
- 바람에 날려 퍼짐 : 민들레, 소나무, 고들빼기, 버드나무 등
- 동물의 몸에 붙어서 퍼짐 : 도깨비바늘, 도꼬마리, 우엉 등
- 물 위에 떠서 퍼짐 : 연꽃수련, 검정말, 부레옥잠 등

주의사항

- 우천 시 실내에서 할 수 있도록 미리 씨앗과 솔방울을 준비해두면 좋다.
- 자칫 재미 위주로 진행하다 산만해질 수 있으니, 메시지 전달을 놓치지 않도록 주의한다.