



# Awana New Games

## Sparks -A-Rama™



### ◎ 안으로 밖으로

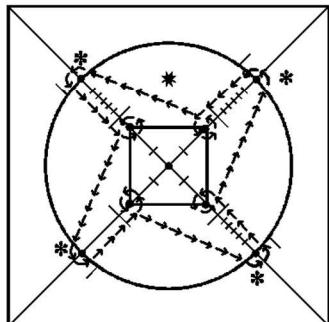
선수 인원: 각 팀에서 한 명씩

1. 중앙핀과 줄무늬 콩주머니를 서클 중앙에 놓는다. 각 팀의 볼링핀을 출발라인에 놓는다. 그리고 안 쪽에 있는 사각형의 꼭지점에 네 개의 다른 핀, 또는 다른 물건을 놓는다.
2. 각 팀에서 한 명씩 나와 출발라인에 선다.
3. 호루라기를 불면, 선수들은 사각형에 놓인 핀을 한 바퀴 돋아, 다음 편에 있는 바깥쪽(오른쪽 팀 출발라인에 놓인) 핀을 한 바퀴 돈다. 다시 그 안쪽(오른쪽 팀 사각형에 놓인)에 있는 핀을 돌고, 계속해서 다른 팀의 모든 바깥쪽과 안쪽의 핀을 돈다. 선수가 자기 팀의 출발라인에 있는 볼링핀에 도착하여 한 바퀴 돌고 나면 서클 중앙의 중앙핀을 잡는다.

비고: 이 게임은 게임서클 안에 있는 사각형에서 얼마나 다양한 게임들을 할 수 있는지 보여준다. 이는 특별히 기준크기보다 작은 사각형을 가지고 있는 클럽에 적절하다. 왜냐하면 서클과 사각형의 거리가 더 멀기 때문에 더 어렵게 할 수 있기 때문이다.

만약 선수가 볼링핀을 넘어뜨리거나, 볼링핀 중 하나를 돌지 않거나 순서에 맞지 않게 돌면 실격이다.

게임의 변형: 릴레이로 바꾸어 하거나, 다른 방법으로 돌게 할 수 있다.



### ◎ 써클축구

선수 인원: 전체 팀

1. 모든 팀이 자기 팀의 서클라인에 서면 선수들을 번호 붙여 부른다. 만약 팀원의 숫자가 같지 않으면, 몇몇 선수는 두 개 이상의 번호를 가질 수 있다.
2. 게임을 시작하기 전 모든 팀에게 10점을 준다. 서클 중앙에 축구공을 놓는다.
3. 번호 하나를 부른다. 그 번호를 가진 선수들은 서클 중앙으로 들어가 축구공을 차서 다른 팀의 서클라인 바깥으로 내보낸다.
4. 서클라인에 있는 선수들은 공이 자기 팀 서클라인을 넘어가지 않도록 공을 차내어 방어한다. 한 팀이 득점을 할 때까지 계속한다.
5. 팀의 남은 번호의 선수들이 다 들어가서 게임을 할 때까지 계속한다.
6. 공이 팀의 서클라인을 빠져나가면 그 팀은 1점을 잃는다. (자살골이라고 하더라도 마찬가지이다.)
7. 게임이 모두 끝났을 때 점수가 가장 많은 팀이 이긴다.

비고: 만약 선수가 공을 손으로 만지거나 허리 위까지 올라가도록 차거나, 서클라인의 선수가 서클라인 안으로 두 발 모두를 디뎠을 때 1점을 잃는다.

게임의 변형: 게임서클 대신 사각형의 전체 어와나 게임서클을 사용할 수 있다.

### ◎ 바닥쓸기

선수 인원: 각 팀에서 한 명씩

1. 각 팀의 볼링핀을 출발라인에 놓는다. 각 팀에서 한 명의 선수가 나와 빗자루를 들고 선다. 각 팀의 첫 번째 선수 앞에는 작은 공이 놓여져 있다.
2. 출발 신호를 하면, 선수는 이 공을 빗자루로 쓸며 한 바퀴를 돈다. 출발라인으로 돌아오면 빗자루를 놓고 중앙핀을 잡는다.

비고: 선수들은 빗자루로 팀 라인에 있는 다른 선수들을 치지 않도록 유의한다. 만약 선수들이 공을 잘 다루지 못하면 대신 콩주머니를 사용할 수 있다.