



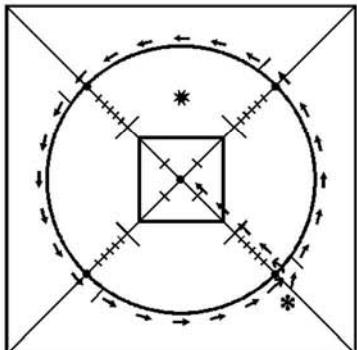
#### ◎ 요일 게임

선수 인원: 각 팀에서 일곱 명씩

- 각 팀의 게임 판을 출발라인에 놓는다.
- 선수들은 자기 팀의 서클라인 안쪽에 키 순서대로 서는데 가장 작은 선수가 자기 팀의 게임 판에 가장 가까운 곳에 선다. 각 선수들은 7개의 요일로 이름 지어진다. ; 예) 가장 작은 선수부터 일요일, 월요일 순으로 할 수 있다. 만약 팀이 7명 이하라면, 한 선수가 두 개 이상의 요일을 가질 수 있다.
- 게임리더가 한 요일을 부르면, 그 선수는 서클라인 바깥으로 나와 한 바퀴를 돌고 난 후 자기 팀 게임 판을 돌아 중앙 판을 잡는다. 그리고 나서 그 선수는 팀 라인으로 돌아가고, 게임리더는 다른 요일을 부른다.

**비고:** 아직 부르지 않은 선수는 서클 안 쪽에 서서 달리고 있는 선수들의 진로를 방해하지 않도록 유의한다.

**게임의 변형:** 이 게임은 특별한 상황에서 다른 방법으로 할 수 있는 이상적인 게임이다; 이름들을 요일 대신, 공휴일이나, 성경의 책이름이나, 동물이름 등으로 바꾸어 할 수 있다



#### ◎ 게임 판 차기

선수 인원: 전체 팀(혹은 각팀 1명씩)

- 모든 선수들이 자기 팀의 서클라인에 선다.
- 게임리더가 팀 중 하나 앞에 공을 놓는다. 선수들은 공을 차서 중앙 판을 넘어뜨린다. 중앙 판을 넘어뜨리는 선수가 속해 있는 팀이 1점을 얻는다.
- 게임리더는 최대한 모든 팀원들이 중앙 판을 칠 수 있는 기회를 가질 수 있을 때까지 판을 다시 세워 놓는다. 가장 많이 중앙 판을 넘어뜨린 팀이 이긴다.

**비고:** 선수들은 서클라인을 넘어서면 안 된다. 공이 서클 안에서 멈추면 게임리더가 가장 점수가 적은 팀 앞으로 공을 굴려 놓아 준다.

**게임의 변형:** 공이나 게임 판을 두 개 이상 사용할 수 있다. 또는 공 대신 콩 주머니를 사용한다; 공을 굴리는 대신 팀 리더들은 콩 주머니를 첫 번째 선수에게 던져 준다. 게임은 몇 번이나 바퀴를 돌고 난 후 시작되며: 출발 신호에, 선수들은 서클을 돌고 나서 자기 팀 구역 안으로 돌아와서 공이나 콩 주머니를 던져 중앙 판을 맞히는 것이다. 선수와 중앙 판의 거리는 느린 선수나 장애가 있는 선수를 위해서는 줄일 수 있다.

