

<여는마당>

1. 두명씩(세명씩?) 조를 짜서 무엇을 얻고 싶은지 이야기 나눈다.
2. 돌아가면서 겹치는 부분은 폐tm하고 얻고 싶은 것을 단어로 발표, 칠판에 적는다.
3. 단어들의 내용이 들어가게끔 문장을 구성하고 동의를 얻는다.
4. 전지에 적고 아랫부분에 매일 아래의 내용을 체크할 공간을 둔 다음 잘 보이는 곳에 둔다.
5. 체크 1) 충족될 희망이 없다. 2) 충족되지 않고 있다. 3) 충족될 희망이 보인다. 4) 충족되고 있다. 5) 완전히 충족되고 있다.

홈그룹 시간

1. 트레이너와 일반 참가자를 나누어 홈그룹을 3-4명씩 구성한다.
2. 모여서 홈그룹 질문을 나누며 개인목표 적고 잘 보이는 곳에 붙여둔다.

<첫날 홈그룹>

우리가 홈그룹이서 좋은 이유 찾아보기

평화캠프에 대한 기대나누기

평화캠프 기간 중 개인의 목표 정하기(워크시트에 적고 붙여두기)

홈그룹에서 서로에게 도움이 될 수 있는 방법을 나누기

<둘째날 홈그룹>

점심시간에 모여 다음의 질문에 답을 나눈다.

각자 여기서 무엇을 배우고 있는지 나누기

완전한 참여를 가로막는 것이 있는지?

완전한 참여를 가로막는 것이 있다면 그에 대한 도움을 홈그룹에 요청해보기

<셋째날 홈그룹>

마을 방문

<넷째날 홈그룹>

개인의 목표 정한 것에 대해서 어느 만큼 이루어졌는지, 충족된 것에 대해서 축하하기. 충족되지 않은 것 혹은 더 충족하고 싶었던 것에 대해서 다른 어떤 방법이 있을 수 있었는지를 살펴보기.

평화캠프에서 배운 것 중 써먹고 싶은 것은?

배운걸 써먹고 싶은데 어려울 것 같은 것과 그 이유는? 그에 대해 받고 싶은 도움은?

평화캠프 기간 중에 홈그룹 멤버의 말이나 행동 중에서 마음에 들었던 것과 이유

평화캠프 기간 중에 홈그룹 멤버의 말이나 행동 중에서 마음에 안든 것이 있다면 어떻게 다르게 했다면 도움이 되었을지 이야기 나누기

워크숍 1 여는 마당 + 비폭력이란 : 가람, 지우

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
1시 30분~2시 (30~)	여는 마당 - 자기 소개: 돌씩 서로 소개하고 다섯 자로 상대방 표현하기 ① 간단한 평화캠프 소개, 환영 인사 ② 모르는 사람이 옆에 오도록 큰 원으로 섞어 앉는다. ③ 옆 사람과 3분간 대화를 나눈다. ④ 종이 치면 옆 사람을 “○○○(이름/별명)은/는 + △△△△△(5자 설명)”로 전체 참가자에게 소개한다.	더운 날 먼 길 와서 지치는데 처음부터 35명을 길게 소개하면 시작부터 늘어질 수 있다. 더욱이 홈그룹 시간이 바로 뒤이어 있으므로, 여는 마당은 평화캠프 및 참가자들에 대한 최소한의 이해를 도모하는 것을 목표로 한다.	• 가람 (+지우) • 종
2시~3시 (60~)	-트레이닝 전체 목표 설정 -홈 그룹 짜기		• 아침
3시~3시 15분 (15~)	휴식		
3시15분~4시 (45~)	비폭력 스펙트럼 ① (5~) 활동 소개: ‘비폭력 스펙트럼’ 진행 방법 설명 ② (5~) 사회자가 준비한 사례를 들은 후, 각자가 생각하는 폭력/비폭력 정도대로 스펙트럼 위에 선다. ③ (10~) 종이 치면 움직임을 정리하고, 누가 어디에 섰는지를 확인한다. 자발적으로 몇 명이 자신이 그 위치에 선 이유를 설명한다. ④ (20~) 다른 사례로 2~3차례 더 진행한다. ⑤ (5~) 사회자의 간단한 디브리핑과 마무리 [비폭력 스펙트럼 사례] 사례 1: 저항폭력 혹은 대항폭력? 부당한 강제퇴거에 저항하는 철거민들이 건물을 점거하고 농성 중이다. 경찰은 형식적인 협상 절차도 거치지 않고 강력한 진압을 시도한다. 철거민들은 경찰과 용역강패를 위협하여 접근을 막기 위해 거리에 화염병을 투척한다.	자신이 가지고 있는 폭력/비폭력의 개념과 이해 정도를 스스로 고민해보고, 서로의 생각을 공유한다. 각자가 서 있는 위치를 설명하는 과정을 통해 스스로의 생각을 검토하는 경험을 갖는다.	• 지우 (+가람) • 사례 4~5개, 종

	사례 2: 정당방위? 아내는 평소 남편의 심한 가정폭력에 시달려왔다. 남편은 어느 때처럼 술에 취해 욕설을 퍼붓고 뺨을 때리는 등 폭력을 휘두른다. 참다못한 아내는 우발적으로 남편을 흉기로 살해하고 경찰에 자수한다. *가정폭력 남편을 우발적으로 살인한 아내에 집행유예 선고한 판례도 있음 (통계 추가 필요) 사례 3: 자기 폭력? 광화문 광장에서 연일 대규모 시위가 벌어지고 있다. 시위는 대체로 평화적이지만 경찰과 시위대 사이에 간혹 물리적 충돌이 발생한다. 이런 상황에서 몇몇 부모가 유모차에 갇난아이를 태우고 시위에 참가한다. 사례 4: 간접적 폭력? 지역 상인들이 중소상가 밀집 지역 인근에 대형마트가 들어서는 것에 반대하는 시위를 하고 있다. 개장 후에도 마트 앞에서 벌어진 농성이 계속되면서 마트에 입점한 상인들의 영업에 큰 차질이 빚어진다. 사례 5: 재산 파괴 전경버스 당기기 / 전투기 해체 / 공사차량 파손		
4시~4시 50분 (50")	비폭력 탐험하기 (Beginning to explore NV) ① (3") 활동 소개: '비폭력 탐험하기' 진행 방법 설명 & 6~7명씩 5개의 소그룹 만들기 ② (5") '비폭력에 대한 생각/고정관념/우려'라고 적힌 전지 한 장을 앞에 붙인 후, 조별로 주제에 대해 5분 간 논의한다. 논의 결과는 A4에 간단히 리스트로 기록하고, 발표자를 한 명 정한다. ③ (10") 종이 치면 조별로 리스트를 간략하게 발표하고, 사회자는 전지에 내용을 적는다. 필요할 경우 용어에 대한 부가 설명 혹은 합의적 정의를 도출하기 위한 간략한 토론을 진행한다(e.g. '수동적'이라는 것은 무엇을 의미하는가?)	앞서 스펙트럼에서 파악한 나와는 다른 여러 사람들의 폭력/비폭력에 관한 기준 및 이유를 되새겨보며, 비폭력 행동에 관한 일반적 신화 및 고정관념에는 어떤 것들이 있는지를 충분히 브레인스토밍 한다. 그리고 이번에는 실제로 일어난 비폭력 행동을 기억해보며 그 특성, 패턴 등을 분석해본다. 두 가지 결과의 비교를 통해 비폭력에 대한 일반적 관점이나 태도가 생겨난 이유	• 가람 (+지우) • 전지 3장, A4 5장, 매직/펜 여러 개, 스카치테이프, 종

	④ (5") '비폭력 행동의 실제 속성 및 특성'이라고 적신 두 번째 전지를 꺼내어 앞에 붙인 후, 조별로 주제에 대해 5분 간 논의한다. 이 때 간디, 마틴루터 킹 등의 유명한 비폭력 사례, 자신이 직접 경험했던 비폭력 직접행동, 혹은 보고 들었던 직접행동(e.g. 제주 강정, 두물머리, 촛불 등)을 떠올리고 구체적인 브레인스토밍을 할 수 있도록 한다. ⑤ (10") 종이 치면 조별로 리스트를 간략하게 발표하고, 사회자는 전지에 내용을 적는다. ⑥ (10") 두 전지를 나란히 앞에 붙이고 리스트를 비교해서 읽는다. 이후 아래의 질문이 적힌 전지를 옆에 붙이고, 질문에 관한 전체 토론을 진행한다. 사회자는 자유롭게 개별 발표된 내용을 전지에 적는다. [질문] ▶ 이처럼 비폭력에 대한 전형적인 신화/사고방식/우려 등은 어디에서 비롯되는가? 그러한 태도나 시각이 만들어지는 이유는 무엇인가? ▶ 나도 이러한 태도/시각을 가지고 있는가? 이러한 관점이 비폭력 직접 행동의 실행에 미치는 영향은 무엇인가? ⑦ (2") 사회자의 간단한 디브리핑과 마무리	는 무엇인지, 그 중 어떤 생각이 실제로 유효한 우려이고 어떤 생각이 근거 없는 신화인지 그 실체를 구분하고 분석한다. 이러한 활동을 통해 비폭력 직접행동에 대해 자신이 가지고 있었던 오해나 우려 중 불필요한 것들은 걸어내는 한편, 논의가 필요한 부분은 어떤 것인지를 확인할 수 있다.	
4시 50분~5시 (10")	휴식		
5시~5시15분 (15")	비폭력/평화 이론 ① (5") 비폭력/평화 이론 소개: 유명한 비폭력/평화 이론에서 정의하고 있는 비폭력/평화의 정의를 ppt 슬라이드를 이용하여 간략하게 소개한다. ② (5") 이전 타임의 조별로 앉아 비폭력에 관한 문장(자신만의 정의)만 들어보기 시간을 갖는다. ③ (5") 조별로 '비폭력 정의'를 발표하여 공유하고 정리한다.		• 지우 (+가람) • PPT, 전지 1장, A4 5장, 매직/펜 여러 개

	[비폭력에 관한 문장] “Nonviolence is a powerful and just weapon. which cuts without wounding and ennobles the man who wields it. It is a sword that heals.” -- Martin Luther King, Jr. “Those who profess to favor freedom, yet deprecate agitation, are men who want crops without plowing up the ground. They want rain without thunder and lightening. They want the ocean without the awful roar of its many waters. ... Power concedes nothing without a demand. It never did and it never will.” -- Frederick Douglass “Nonviolent action is a means of combat, as is war. It involves the matching of forces and the waging of 'battle,' requires wise strategy and tactics and demands of its 'soldiers' courage, discipline and sacrifice. This view of nonviolent action as a technique of active combat is diametrically opposed to the popular assumption that, at its strongest, nonviolent action relies on rational persuasion of the opponent, and more commonly it consists simply of passive submission. Nonviolent action is just what it says: action which is nonviolent, not inaction.” -- Gene Sharp “Every relationship of domination, of exploitation, of oppression is by definition violent, whether or not the violence is expressed by drastic means. In such a relationship, dominator and dominated alike are reduced to things- the former dehumanized by an excess of power, the latter by a lack of it. And things cannot love.” -- Paulo Freire		
5시15분~5시30분 (15")	평가: 이 세션을 통해 배운 점, 좋았던 점, 아쉬웠던 점 (15") 자유롭게 평가를 진행하고 진행자는 내용을 전지에 기록한다.		• 가람 & 지우 • 전지 1장, 매직

워크숍 2 사례연구 - 다른 운동으로부터 배운다 : 숲이아, 구로

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
6시30분~6시50분	이 세션의 목적 및 내용 공유 브레인스토밍 -당신이 생각하는 비폭력행동 사례, 시위, 뉴스들 : 전지 한장을 앞에 걸어두고 참가자 각자가 생각하는 구체적 비폭력 행동 사례를 이야기 할수 있도록 유도한다. 참가자들이 이야기 하는 것들을 전지에 적어서 한눈에 서로 볼 수 있도록 한다. 가능한 많은 사례를 제시하고 비폭력 행동의 다양한 사례를 공유한다.	비폭력직접행동에 대한 사람들의 인식을 확인하고 관심을 촉진시킨다	숲이아, 구로 전지, 필기구
6시50분~7시10분	비폭력 사례 소개 -;국내사례- 강정 화약고 저지, 삼성물산 앞 퍼포먼스/ 해외사례- 타르센드, 칩코운동 등 / 배경, 사건 경과, 효과 참조 : 자료 1	비폭력직접행동에 관한 사례를 소개함으로써 비폭력 트레이닝이 왜 중요한지 전달	숲이아 프레지 준비 스크린, 빔
7시10분~7시30분	휴식	3,4,5,6 내용이 이어지므로 1.2 후 바로 휴식	
7시30분~7시40분	영화 역사적배경 설명 참조 : 자료 2	1959년, 60년 레스토랑의 흑백분리정책을 타겟으로 하는 행동이 일어나는 배경,	구로
7시40분~8시10분	영화 상영 - a force more power		스크린, 빔, 노트북
8시10분~8시25분	영화 자세한 설명 참조 : 자료 3	미국 흑인민권운동 역사 소개, 비폭력 트레이닝의 중요성 강조	구로
8시25분~9시	소그룹 토론 (토론 20분, 발표, 정리 10분)	이어지는 세션을 더 적극적으로 참여	

	- 어떤 것들이 비폭력적인 요소였는가 - 성공 요인은 무엇인가 - 무엇이 아쉬웠나 - 비폭력 트레이닝이 왜 중요한가? *소그룹은 홈그룹을 이용, 각 그룹에서 발표. 숲이아 구로가 정리	할수 있도록 비폭력직접행동과 비폭력 트레이닝에 대한 인식전환 및 촉진	
--	---	---	--

워크숍 3 권력과 갈등 : 여옥, 조은

시간	내용	비고	트레이너/준비물
9시 ~9시 15분 (15분)	아이스 브레이킹 - 자리 바꾸기 게임		
9시 15분 ~9시 20분 (5분)	이 세션의 목적 및 내용 공유 - 효과적인 비폭력캠페인을 기획하기 위해서 권력이 어떻게 작동하는지 이해하고 분석하는 것은 매우 중요합니다. '권력분석' 세션은 우리가 변화시키고자 하는 권력구조를 분석하고 약화시킬 수 있는 방법을 찾는 것에 목적을 둡니다. '권력이론', '권력축 분석하기' 등의 프로그램을 통해 권력구조를 지탱하고 있는 축들을 분석하고 약점을 찾아보는 연습을 진행할 예정입니다.		
9시 20분 ~ 10시 (40분)	학교에서 누가 권력을 가지고 있나 Who has Power in a school? - 옆에 있는 사람과 짝을 짓게 한다. 전체 참가자들을 대상으로 학교에서 누가 권력을 가지고 있는지 물어보고, 짝과 리스트를 작성하게 한다. 진행자가 리스트를 받아서 정리한다. 만약 중요한 것이 빠졌다면 진행자가 추가. 진행자는 미리 리스트를 가지고 있어야함. (교장, 선생, 학생, 교직원, 관리인, 학부모, 장관 등등) (10분) - 6개 조 (한 조당 4~5명)을 나눠서 작성한 리스트 별로 권력의 출처, 근원이 무엇인지 토론, 작성하게 한다. (질문 : '그것'이 왜 권력이 있나? 그 권력은 어디에서 오나? 그것의 원천은 뭔가? 왜	- 조 나누기 : 1번부터 5번까지 돌아가며 숫자를 불러서 같은 숫자끼리 한 조 - 대답들 중에서 핵심이 될 만한 것들 색갈펜으로 표시. 다른 이들의 복종에 의한 권력을 나타낼 수 있는 것을 중심으로. - 권력이나 권위를 가진 사람들은 사람들이 의식적 또는 잠재의식적으로 그들의 힘을 그 자리에 주었기 때문 - 사람들이 가진 학교에 대한 다른 경험이 있을 수도 있음. 정답이나 결론을 내려고	

	사람들은 '그것'이 말하는 대로 하나?) - 15분 - 조별로 리스트 한 개씩 돌아가며 '권력의 근원' 발표한다, 6개 조의 발표가 끝나면 나오지 않은 것들을 추가로 받는다 (보조 진행자가 대자보에 정리) - 5분~10분 예) 교장 - 법, 자금의 통제, 상과 벌을 줄 수 있음, 정보를 가짐, 외부와의 연결, 사회 관습 선생님 - 경험의 정도, 지식, 사회적 지위, 법, 통솔력 등 학생 - 숫자, 학교의 존재이유, 성가시게하는 효과 등 상급생 - 사이즈, 힘 등 관리자 - 열쇠, 환경조율, 일하는 방법 교직원 - 정보 통제, 소통의 채널 일진(불량배) 학부모 - 돈을 모을 수 있음, 학생을 전학시킬 수 있음, 협업가능, 고발, 운영위 등 장관 - 법, 조사, 자원통제, 사회서비스 장치 등	하는 것이 아니라 권력을 이해하는 방식에 대한 초점을 상기시켜줄 것.	
10시 ~ 10시 40분 (40분)	왜 선생님이 말한 대로 하나요 Why do what teacher says? - 조 나누기 게임 : 4명씩 짝을 짓게 한다. 각 조 별로 한 명은 선생님, 다른 세 명은 학생으로 역할을 나눈다. - 10분 - 선생님들만 모아서 열할극에 쓸 지시사항을 알려준다. 선생님들은 각자의 조로 돌아가 학생들에게 몇 가지 지시를 하면서 역할극을 진행한다. - 5분 (지시사항 예 : 출석 부르기. 반장 임의로 뽑아서 차렷 경례 시키기. 선생님이 대자보에 붙인 문제들 중 일부 문제를 풀라고 시킨	권력에 대한 기초적인 비폭력적 이해를 전달하는 것이 목표. 권력은 다른 이들의 복종에서 오고, 원래부터 있던 게 아니라 다양한 원천, 출처가 있다는 것을 아는 것. 권력은 관계에서 발생하는 것을 이해한다.	

	다. 가장 먼저 폰 사람 반장. 늦게 폰 사람 이 달의 청소당번. 덩 동댕동 쉬는 시간 소리. 반장에게 차렷 경례 인사 시킨다.) - 역할극이 끝나면 진행자가 질문을 던져주고 그에 따라 조 별로 토론을 한다. (기분이 어땠는지, 학생들(참가자)이 선생님의 지시 사항에 따라 행동을 했는지, 왜 지시사항에 따랐는지 이유를 적어 보게 한다. 15분 - 각 팀당 돌아가며 발표하고 진행자가 목록을 정리한다. 정리할 때 가능하면 이유를 일반화 시킨다. - 10~15분 - 일반화된 권력의 근원으로 정리 예) 안하면 혼나니까. 처벌에 대한 두려움 -> 제재, 처벌 시험을 잘보고 싶어서 -> 보상 선생님이 훌륭해서 -> 통솔력, 카리스마 그게 원래 학교에서 하는 거니까 -> 사회통념, 관습 선생님이 가진 권한 -> 합법성, 정통성 모두들 하니까 -> 순응에 대한 압력, 부담 선생님은 내가 원하는 지식과 정보를 가지고 있어서 -> 기술, 지식		
10시 40분 ~10시 50분	중간 정리 (대자보 보며 전반부 정리) - 복종을 명할 수 있는 통치, 지배라는 규정은 막스 베버의 권력개념 -> 통상적인 권력개념, 이게 바로 우리가 깨려고 하는 것 - 대중적 동의와 협력이 권력을 형성한다는 견해 -> 한나 아렌트, 간디, 진 샤프의 권력개념 -> 협력을 철회하고 부정한 법을 어기고 명령을 거부하는 저항운동이 변화를 불러올 가능성이라는	- 모든 사람이 권력을 가지고 있다는 것을 가시적으로 보여주고, 권력에 대한 기본적인 이해-권력은 다른 이들의 복종으로부터 오고, 다양한 종류의 원천이 있다는 것-를 전달하는 것이 목표	

	것, 승리할 수 있는 잠재력을 가지고 있다는 것		
10시 50분 ~11시	휴식		
11시 ~ 11시 15분	권력축분석(역삼각형) 소개 - 몸풀기 게임 : 슈퍼스타 - 게임의 의미, 권력을 이해하는 방식 설명 - 권력분석이 왜 필요한지, 캠페인 기획에 있어 권력분석의 의미와 중요성 - 예시 차원에서 큰 주제로 다같이 해보기(ex.전쟁)	우리가 전복하고자 하는 권력구조를 지탱하고 있는 축들을 규명한다. 권력구조를 지탱하는 축들을 분석하고 이것들을 약화시킬 수 있는 방법을 찾아본다	
11시 15분 ~11시 35분	권력축 그리기 - 역삼각형 하나를 그린 다음 이를 지탱하는 축들을 그린다. 역삼각형 안에 우리가 논의할 문제의 이름을 적는다. 하나의 기관이나 부당한 가치관이 여기에 해당될 수 있다. (예, '전쟁') - 이 역삼각형(문제)을 지탱하고 있는 축들에 대해서 적어나간다. (예, 군대, 군수산업, 애국시민들) 각각의 축들에 대해서는 좀 더 구체적인 구성요소들을 적어본다. (예, 군대 안에는 다시 명령체계, 군인, 퇴역군인, 군인가족과 같은 요소가 있다) 이렇게 적어놓은 것들은 우리가 권력구조를 약화시키기 위한 논의를 하는 과정에서 유용한 접근 툴이 된다. - 각 축들의 바닥을 지탱하고 있는 원리들을 적어본다. (예, 성차별주의, 탐욕, 거짓말)		
11시 35분 ~11시 50분	권력축 분석하기: 우리 그룹이 무너뜨리고자 하는 하나의 축을 결정한다. 이 결정과정에서는 그룹의 목표를 고려한다. 다른 역삼각형 하나를 더 그린 후에 지금 고른 대상의 이름을 적어 넣는다. 그 다음에는 이 역삼각형을 지지하고 있는 요소들을 다시 분석한다. 이와 같은 과정은		

	앞으로 있을 비폭력 행동의 방법을 고민하는데 기초작업 역할을 담당한다. - 조별발표		
11시50분 ~12시	디브리핑		

워크숍 4 캠페인 전략 개발 - 사회운동의 하우투(How to) : 경수, 용석

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
2시~2시30분	몸풀기 게임 -가위바위보 게임 -동서남북 게임	-참가자들에게 자기 스스로를 살펴 볼 수 있는 기회를 준다. -참가자들이 다른 참가자들을 이해하는 데 도움이 된다.	4가지 색깔 스티커
2시30분 ~ 3시10분	이 세션의 목적 및 내용 공유 -사회운동 8단계 설명(내쉬빌 사례를 예시 삼아) + 또 다른 전략 개발 간략 소개 -활동가의 4가지 유형 설명	-사회 운동을 분석하고 전략을 짜는 것이 왜 중요한지 이해	PPT
3시10분 ~ 3시40분	나는 어떤 유형의 활동가인지 찾아보기 -안드레아스 와서 했던 방식으로 각자 자기가 해당한다고 생각하는 유형에 가서 서 보기. -왜 이 유형에 와 있는지 이야기를 나누기(이야기 도중 자리 옮기기 적극 권유)	-사회 운동에서 자기 역할이 무엇인지 정확하게 인지하고, 자기 역할에 대한 자부심(?) 가지기	
3시40분 ~ 4시	휴식	-휴식을 통한 체력 보충으로 집중력 강화	
4시 ~ 4시 40분	전략 짜기 연습 -5그룹(7~8명 이하)으로 나누어서 진행. 그룹은 무작위로 구성함. -강정, 4대강, 국정원을 이슈로 주고 그 가운데 하나를 골라서 소그룹 토론 -각 그룹에서 이슈를 정해도 됨 -단계 분석보다는 전략 짜기에 중점을 둘 것		대자보 용지와 필기구
4시40분 ~ 5시10분	각 그룹 별로 전략 짠 거 발표		
5시10분 ~ 5시30분	디브리핑	- 복습 효과	대자보 용지와 필기구

	-대자보 용지 두 개 준비 : 좋았던 점과 나빴던 점, 얻은 것과 돌아가서 어떻게 적용할 수 있을지. -바닥에 깔아놓고 자유롭게 쓰도록 함. -시간이 되면 다같이 읽어보고, 만약 시간이 부족하면 그냥 벽에 붙여놓고 알아서 읽으라고 함.	- 홍보 효과 : 각자 단체가 조직으로 돌아가서 이 워크숍을 널리 알려 실제로 해 보면 좋겠다는. - 미진한 부분을 정리해서 다음 트레이닝에 적극 반영	
--	---	--	--

몸풀기 게임 : 동서남북

- 4지선다형 질문을 주고 자기와 가장 어울리는 답, 혹은 가장 잘 할 수 있는 답으로 이동. 색깔 스티커를 하나씩 붙여준다.
- 이런 질문을 5~7개 던진다. (색깔, 동물, 계절, 기질, 어떤 사람, 방위 등등)
- 가장 많은 끼리 모듬을 지어준다.
- 각 모듬 별로 특징을 설명해 준다.
- 각 모듬 별 특징이 자기와 어느 정도 연관 되는지 이야기를 들어본다.

방위	동물	색깔	계절	어떤 사람	기질
동	독수리	노랑	봄	탐험가	영감을 불러 일으키는
서	곰	갈색	가을	전문가	정보를 수집하는
남	쥐	녹색	여름	연출가	서로 끌어당기는
북	물소	흰색	겨울	전사	결정하는

동

- 큰 그림을 본다
- 아이디어 지향적이고, 미래지향적이 생각
- 미션과 목적에 대한 통찰력
- 경험하고, 탐험하는 것을 좋아한다
- 직무에 초점을 잃고 수행하지 않을 수 있다
- 쉽게 압도당하며, 시간 계획이 어그러지기 쉽다
- 쉽게 열광적으로 불붙었다가 금방 다 타버리는 경향이 있다.

서

- 한 이슈의 모든 측면을 심사숙고 한다
- 분석된 데이터와 논리를 사용
- 일을 대할 때 철저하고 실용적으로, 그리고 철저하게 살핀다.
- 내성적이고 자기분석적
- 완고해지거나 자기 위치에 갇히기 쉽다
- 우유부단할 수 있고, 필요없는 데이터를 모으며, 디테일에 빠져 허우적댈 수 있다

남

- 개인 삶의 모든 측면에 대해 가치중심적이다
- 일을 수행하는 데 관계를 활용한다
- 무엇을 할지 방향을 결정하는 것에 다른 사람들의 느낌을 중요하게 여긴다
- 어떤 요구에 대해 '노'라고 말하기 어렵다
- 어려움을 내면화하고 비난에 민감하다
- 분노에 직면해서 다루는 것이 어렵다

북

- 관계를 주도하거나, 이벤트 과정을 이끄는 것을 좋아한다
- 어려운 상황과 사람들에 도전하는 것을 즐긴다
- 활동적이고, 결단력있고, 과감하지만 때로는 독단적이다
- 행동이 빠르고, 다른 사람들을 행동으로 잘 이끈다.
- 참을성을 쉽게 잃고, 충분한 논의를 거치지 않은 상황에서 결정을 몰아가기도 한다.

워크숍 5 사회변혁을 위한 임파워먼트(Empowerment) - 사람들을 행동하게 만드는 것은 무엇인가 : 날맹, 아침

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
18:25~18:45	- 이 세션의 목적 및 내용 공유 - “내가 좋아하는 것은...” : 무작위로 2명씩 짝을 지어 서로 "내가 좋아하는 것은"으로 시작되는 문장을 말한다. 서로 이야기 나누고 바로 다른 짝을 찾아 이야기를 나눈다. 7~9분 동안 가급적 많은 사람들을 만나서 이야기를 나눈다. 한명에게 하나의 이야기를 한다.	자신에게 힘을 주는 것들에 대해 가볍게 알아본다.	9분간 흘러나올 음악과 평사
18:45~19:25	- 나에게 가치있는 것들 찾아보기 : 3-4명이 한 모둠이 되도록 한다. 삶이 완전했던 순간(절정이었던 순간)과 낮았던 순간(인생의 골짜기)을 각자 2분씩 나눈다. 나눈 후에 욕구목록 카드를 돌아보면서 각자 중요하게 여기는 가치를 5개 고른다. 모둠 내에서 각자의 가치와 중요한 이유에 대해 나눈다.	자신에게 가치있는 것들에 대해서 인식해본다. 중요한 가치들을 어떻게 다루고 있는지에 대해 인식해보고 좀 더 용기를 낼 수 있는 방법들을 고민해본다.	2분씩 알람, 욕구목록카드 4세트
19:25~ 20:00	- 임파워링과 디스임파워링 1. 모듬을 나눈 뒤(3-4명, 혹은 앞 활동과 동일모듬?), 공동체에서 마음에 드는 성공을 했던 경험과 다시는 경험하고 싶지 않았던 경험들을 떠올려본다(전지 한 장을 반으로 접은 뒤 두 사람이 자신의 경험을 각 영역에 쓰거나 그린다)- 10분 2. 2명 정도 자신의 사례를 발표하면서 진행자가 각 경험들에 영향을 미쳤던 것을 정리할 수 있도록 도와준다. 다른 참가자들은 이 과정을 지켜보면서 아이디어를 얻는다. -10분 3. 자신의 사례를 가지고 각자 자신의 경험에서 각각 영향을 미친 것들을 적고 모듬 안에서 나눈다. - 15분	자신의 경험들을 통해서 나에게 힘을 주는 것들과 힘이 빠지게 하는 것들에 대해서 인식해보기. 경험을 통해서 배우기	모듬별 전지 2장씩(전지를 반으로 나누어 1명이 쓴다),
20:00~20:15	휴식	편히 쉬며 못다한 이야기를 나눈다.	간식

20:15 ~20:40	- 임파워링과 디스임파워링 4. 1명(혹은 2명)의 사례를 가지고 진행자가 전체 앞에서 진행을 한다. (경험하고 싶지 않았던 경험에 영향을 미친 것들이 마음에 드는 성공을 했던 경험에 영향을 미친 것으로 바꾸기 위한 것으로 가는 길에 대한 방법을 찾는 것을 함께 보여준다) -10분 5. 자신의 사례에서 마음에 들지 않았던 경험에 영향을 미친 것들이 마음에 드는 성공경험이 될 수 있도록 바꿀 수 있는 다리를 각자 혹은 함께 뇌준다(포스트잇 이용). 모둠 안에서 나눈다. (전지를 벽에 붙여놓고 이후 홈그룹이나 쉬는 시간에도 지속적인 피드백이나 포스트잇 부착이 가능하도록 한다) -15분		포스트잇 참가자수*5
20:40~21:00	홈그룹에서 아래의 질문을 나눈다. 1. 자신이 속한 공동체에서 실현하고자하는 가치는 무엇인가요? 2. 그 가치를 실현하는 것에 대해 자신의 공동체를 얼마나 신뢰하고 있나요? 3. 위의 다리 중에서 도움이 되고 실현 가능한 것이 있었나요? 혹은 영감을 얻어 새로이 적용하고 싶은 것이 있나요?	디브리핑, 공동체에 접목하기.	
21:00~21:10	오늘의 경험과 소감 나누기		
21:10 ~	전체와 개인의 목표에 오늘의 성취도 표시하기		

워크숍 6 효과적이고 민주적인 조직(운영)을 위하여 - '무엇을 위해 데모하는가'만큼 '어떻게 데모하는가'가 중요한 세상을 위해 : 숲이아, 오리

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
9시~9시20분 (20분)	Line-up 게임 - 말하지 않고 하는 게임. 제스처 정도는 사용할 수 있음. - 태어난 달과 날짜 순서로 늘어서기. 어디서부터 시작할 것인가 등 모든 것을 말하지 않고 그룹 알아서 해야 함. - 그룹이 움직임을 멈추면 모두에게 다 된 것 같은지 물어보고 모두가 그렇다고 하면 처음부터 자신이 태어난 달과 날을 얘기하도록 함. - 변형 : 키 작은 순으로 늘어서기. 단 눈을 감고 움직이는 내내 모두가 허밍을 할 것. 똑같이 움직임이 멈추면 모두에게 물어보고 눈을 뜨게 함. 눈을 감고 있으므로 촉진자가 보면서 위험한 상황이 벌어지지 않도록 방향을 잡아 주도록.	위명업, 릴렉스 ‘협력’이라는 이 세션의 주제와 연관된 게임	숲이아
9시 20분~30분	앞선 게임의 피드백+이 세션의 목적 및 내용 공유		숲이아
9시반~10시 (30분)	- 짝지어 말하기 : 조직 활동에서의 불만사항, 자신이 경험했거나 목격한 조직 내 억압, 차별, 힘든 점, 감정 등등. 하지만 팀별로 조직을 비민주적으로 만드는 것들을 정리해야 함. 이것을 주지시킬 것. - 각 팀별로 하나씩만 발표. 무엇이 조직을 비민주적으로 만드는가 목록정리. - PPT 정리		숲이아
10시~10시반 (30분)	소그룹 토론 - 이상적인 조직을 위해 필요한 요소들은 무엇? - 이러한 요소들이 실현되기 위해서는?		숲이아

	디브리핑		
10시반~10시50분	휴식		
10시50분~11시10분 (20분)	브레인스토밍 : 합의에 의한 의사결정이란? - 화이트보드나 대자보에 받아 적기 - PPT		오리
11시~11시20분 (20분)	4명 정도 소그룹토론 : 왜 합의에 의한 의사결정인가? - 합의에 의한 의사결정이 당신의 정치적·도덕적 신념과 무슨 연관이 있나? - 어떤 운동단체(그룹, 조직)의 활동목표와 이러한 의사결정 방법이 무슨 연관이 있나? - 이 외 합의에 의한 의사결정 방법이 가지는 실익은? - 피드백 : 각 그룹 별로 1가지 포인트만. 다 적고 나서 빠진 부분 물어보고 적는다.		오리
11시20분~30분 (10분)	PPT : 합의에 의한 의사결정의 6단계 - 이것은 일반화시킨 기본일 뿐 꼭 이대로 따르는 것은 아님. - 하지만 좋은 의사결정을 하기 위한 기본적이고 유용한 구조를 보여줌.		오리
11시반~11시50분 (20분)	<합의에 의한 의사결정 해보기> - 4~8명의 소그룹으로 나누어 아래 시나리오에 맞춰 역할극. - 원한다면 사회자를 지명할 수 있으나 합의 과정은 모두의 책임임. - 총 20분의 시간 동안 아래 2개의 시나리오를 다 해볼 수도 있고 하나만 할 수도 있음. 각 그룹의 몫. - 하나의 시나리오가 끝나면 다른 시나리오로 바로 넘어가지 말고 꼭 그룹 내에서 디브리핑 진행할 것. 기분이 어떠심? 과정을 잘 따라갈 수 있음? 다음 시나리오에서는 좀 다르게 진행해봤으면 하는 것이 있으심?	직접적으로 합의에 의한 의사결정 해보기. 해보고 자신에게 도움이 될지 안 될지 생각해보기.	오리

	- 이 게임은 각자가 조금씩 역할극을 한다는 것을 인지할 때 최적으로 이루어질 수 있음. 합의가 너무 잘 된다고 생각이 되면 누군가 일부러 반대의견을 내놓기. 모든 의견에 다 동의하는 사람, 운동을 갓 시작한 수줍은 사람, 숙련된 활동가로 모임을 주도하는 사람, 목소리 크고 공격적인 사람 등등. <시나리오> - 세 개의 서로 다른 환경단체들(녹색연합, 환경운동연합, 그린피스)이 모여 새로운 핵폐기물처리장에 대항하는 캠페인을 벌이기로 하고 공동대책위를 구성하려고 한다. 오늘이 첫 모임이고 이 모임의 목표는 이 공대위의 이름을 짓는 것이다. - 기금마련 행사를 준비 중이다. 어떤 밴드를 초청했는데 행사를 하루 남겨두고 이 밴드의 멤버 한 사람이 다른 단체의 기금마련 행사에서 공연하고 뒷풀이에서 술집의 웨이트리스에게 성추행을 해서 쫓겨났다는 사실을 알게 되었다.		
11시50분~12시 (10분)	디브리핑 - 기분이 어떠심? - 어떤 걸 관찰하셨음? 구체적으로. - 자신이 경험해 본 다른 합의적 의사결정 혹은 방금 들은 이론과 다른 점이 있었삼? - 배운 것은 무엇? - 나온 얘기들을 대자보다 화이트보드에 적는다. 거슬렸던 단어들부터 태도까지. 이것이 합의적 의사결정의 원칙!		오리

워크숍 7 비폭력과 의사소통: 수영, 지우

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
14:00 ~ 14:10 (10")	아이스브레이킹: 신뢰 게임 2명씩 짝 한 사람은 눈을 감고, 한 사람은 뒤에서 방향을 알려주며 돌아다닌다.		지우
14:10 ~ 14:50 (40")	귓속말 게임 소그룹 (5명 X 6 + 4명 X 1) - (2") 귓속말 게임 소개 - (5") 그룹 나누어 줄맞춰 선 뒤, 지문이 적힌 쪽지를 나눠주고 맨 앞에 선 사람이 외우게 한다. - (5") 귓속말로 뒷사람에게 내용 전달, 마지막 사람이 나와서 칠판에 들은 내용을 적고, 각 그룹마다 비교해본다. - (8") 지문의 의미가 달라졌다면 왜 그런지 토론하고 다음 게임에 반영할 팁들을 정리한다. (전체 토론) - (12") 맨 앞에 선 사람에게 두 번째 지문을 나눠주고, 위와 같은 방식으로 게임 진행 - (8") 각 그룹마다 지문을 비교해보고, 앞선 게임과 달랐던 점을 토론한다. (전체 토론) 의사소통 세션의 목적과 내용 공유.	말이 전달되는 과정에서 얼마나 왜곡되는지 체험하게 하여 적극적으로 듣는 것의 중요성을 이해한다. 의사소통과 갈등해결의 가장 중요한 기초는 잘 듣는 것임을 이해한다.	수영 - 귓속말 지문 2가지, 곰뿔 쪽지 7개, 전지 2장, 매직
14:50 ~ 15:05 (15")	평행선 역할극 1 A,B 2그룹 (17명 X 2)	갈등 상황에 놓인 역할극을 해봄으로써 느낌이 어떤지를 경험해본다. 이후 진행될 갈등 분석으로 이어질 수 있다	수영 - 사례1 PPT

	- (2") 평행선 역할극 소개 - (8") 전체 상황을 공유하고 그룹 나눈 뒤 A,B 그룹별로 각자의 상황을 설명하고 줄맞춰 선다. - (5") 몰입할 시간을 가진 뒤 역할극을 한다.	록 한다.	
15:05 ~ 15:45 (40")	육구 찾기 1 소그룹 (6명 X 5 + 4명 X 1: A-B 같은 그룹) - (5") 그룹 나눈 뒤 육구찾기 빙산 모형에 대해 설명 - (20") 입장, 이익, 육구가 무엇인지 찾아내는 토론을 하고 그 결과를 전지 빙산 모형에 적는다. - (15") 디브리핑: 그룹 별로 적은 것을 발표한 뒤 다르게 분석한 것이 있다면 토론한다. (전체 토론)	갈등 상황을 이해하고 그 이면에 있는 당사자의 육구를 찾는 활동을 해본다. 갈등의 표면에 드러난 공식적인 입장 속의 이익과 육구를 파악하고 이해함으로써 창조적으로 갈등을 해결해나가는 연습을 한다.	지우 - 육구찾기 빙산 모형 삼각형 예시 PPT, 전지 7장, 매직 - 유인물 '갈등 이해하기' 참고
15:45 ~ 16:00 (15")	휴식		
16:00 ~ 16:10 (10")	아이스브레이킹: 협동 저글링 전체 참가자 원으로 선 뒤, 다섯 가지 물건으로 저글링		수영 - 물건 다섯 가지
16:10 ~ 16:25 (15")	평행선 역할극 2 소그룹 (A,B 각각 2명씩) - (8") 전체 상황을 공유하고 그룹 나눈 뒤 A,B 그룹별로 각자의 상황을 설명하고 줄맞춰 선다. - (7") 몰입할 시간을 가진 뒤 역할극을 한다.	평행선 역할극 1보다 조금 더 구체적이고 긴 대화를 하여 뒤의 활동으로 이어질 수 있도록 한다. (자신이 한 말을 기억하고 있도록 주문)	지우 - 사례2 PPT
16:25 ~ 16:45 (20")	디브리핑 소그룹 (역할극2와 같은 그룹)		수영 - 전지, 매직

	- (10") 그룹별로 역할극 도중 의사소통을 방해했던 말이나 태도에 대해 이야기 나누고 왜 그랬는지 토론한다. - (10") 의사소통을 방해하는 말이나 태도에 대해 전체적으로 공유한다. (전체 토론)		
16:45 ~ 16:55 (10")	적극적 경청, 나 전달법에 대해 알아보기 의사소통의 방법인 '적극적 경청', '나 전달법'에 대해 PPT를 통해 알아보고, 앞서 나온 내용들을 정리한다.		수영, 지우 - PPT - 유인물 '적극적 경청', '나 전달법' 참고
16:55 ~ 17:15 (20")	다시 말해보기 소그룹 (역할극2와 같은 소그룹) - (15") 생각을 정리한 시간을 가진 뒤 평행선 역할극을 했던 그룹에서 '나 전달법'을 사용하여 대화를 다시 진행해본다. - (5") 디브리핑: 아까와 어떻게 달랐는지 발표한다. (전체 토론)	앞서 분석한 입장, 이익, 욕구를 바탕으로 '나 전달법'을 통해 다시 말해보으로써 평화적 갈등해결에 도움이 되는 의사소통을 익힌다.	지우 - 유인물 '나 전달법' 참고
17:15 ~ 17:30 (15")	좋은 대화, 나쁜 대화 홈그룹 - (10") 그룹 별로 '좋은 대화'와 '나쁜 대화'의 유형에 대해 경험을 나누고 정리해 기록한다. - (10") 그룹별로 돌아가면서 발표하고 진행자는 이를 전지에 적어 모두가 볼 수 있도록 한다.	상호존중하는 좋은 의사소통이란 어떤 것인지 전체 참가자의 공통된 가이드 라인을 정리하며 전체 세션을 되돌아 본다. 자신이 원하는 의사소통은 자신이 먼저 시작할 필요가 있다는 것을 확인한다. 또한 이러한 의사소통 연습을 통해 갈등 해결과 민주적 조직 운영에 도움이 될 수 있음을 이해한다.	수영 - 전지 2장, 매직

워크숍 8 비폭력데모 준비하기 - 비폭력직접행동은 무엇이고, 어떻게 하고, 왜 하는가 : 덴마, 오리

시간	내용	기대효과	트레이너/준비물
6시반~7시	여는 게임 : 무릎에 앉기 - 팀워크, 의사소통 게임 - 원으로 둘러서게 한다. 오른쪽으로 돈다. 오른팔을 들어 앞 사람 어깨에 얹는다. 원을 좁혀야만 가능하다. 앞에 앞에 사람 어깨로 손을 올리라고 한다. 원이 더 좁혀진다. - 각자가 주목할 것은 내 앞의 사람이 내 무릎에 편안히 앉을 수 있도록 가이드하는 것이라는 점, 그리고 내 뒤의 사람도 나를 그렇게 인도해 줄 것을 믿으라는 점을 주지시킨다. 허리에 손을 올리거나 불편하다면 옷깃을 잡아 앞사람이 편하게 내 무릎에 앉을 수 있도록 안내한다. - 먼저 테스트런. 앉았다가 엉덩이가 무릎에 닿으면 일어선다. 원 모양이나 자세 등등을 다시 점검한다. - 집단으로 앉는다. 이 세션의 목적 및 내용 공유 비폭력직접행동 - 비폭력직접행동이란? - 좋은 비폭력직접행동은 - 비폭력직접행동의 아이디어들 - 어떻게 행동을 기획할 것인가? - 모둠	비폭력직접행동에 대한 기본적인 개념을 알아본다.	오리
7시~7시반	소그룹토론		오리

	- 비폭력직접행동은 나에게 어떤 의미인가? 혹은 사회변혁에 관한 내 관점과 비폭력직접행동은 어떤 관계가 있다고 생각하는가? - 전체 캠페인에서 직접행동을 사용하기에 가장 효과적일 때는 언제인가? - 어떤 활동(행동)이 비폭력직접행동 앞에, 그리고 뒤에 이어져야 할까요?		
7시반~7시50분	디브리핑		오리
7시50분~8시10분	휴식		
8시10분~8시40분	간단한 봉쇄 테크닉 - 자원자 받아서 한 줄로 늘어서 앉기, 원으로 둘러앉기, 종으로 앉기 시연한 후 각각 느낌이 어땠는지, 각각의 장단점이 무엇일 것 같은지, 어떤 때 사용하면 좋은 테크닉일 것 같은지 질문. - 의사소통, 멤버 중 고통을 호소하는 사람이 있을 때, 봉쇄가 장시간 이어질 때의 팁, 옷차림의 팁, 지원역할의 몫, 기타 도구(Lock ons) 등에 관해 설명 - 역할극 시나리오 설명 집단역할극 - 출입국사무소. 망명신청자가 추방당할 위기, 이민국 직원 2명 vs 망명신청자 vs 경찰 vs 시위대 - 이민국 직원 2과 망명신청자가 논쟁 중. 시위대 도착. 경찰 도착. - 이민국 직원의 행동목표는 망명신청자를 공항으로 데리고 가 비행기를 태우는 것. 경찰은 이민국 직원을 돕고 시위대를 해산시키는 것이 목표. 시위대는 추방을 막는 것, 망명신청자는 자신의 상황을 알리고 추방을 중지시키는 것이 목표. - 각 팀별 준비 시간 주기		텐마 경찰봉, 방패 준비
8시40분~9시	디브리핑 - 그 상황에서 누구에게 권력이 있었나? 권력의 역학은 어떠했는가? 그		텐마

	리고 시위로 그 권력이 변화되었는가? - 무엇이 이 행동을 비폭력적이게 했는가? - 어떻게 했더라면 더 좋았을까? 트레이닝, 비폭력가이드라인이 어떤 역할을 할 수 있었을까? - 역할극을 하면서 개인이 느낀 혼란, 두려움 등. 특히 망명신청자. 의사소통은 어땠나? 의사결정에 문제는 없었나?		
9시~9시반	- 같은 집단역할극 한 번 더 - 역할들은 모두 쉬는다. - 디브리핑에서 나왔던 얘기들을 반영 - 다시 디브리핑		텐마

워크숍 9 평가 : 아침, 여육

시간	내용	비고	트레이너/준비물
9시 ~9시 10분 (10분)	아이스 브레이킹 - 프루이(또는 찾고자하는 대상 아무거나 이름으로 지칭) - 방법 : 모두가 눈을 감고 사회자가 지정해준 ‘프루이’를 찾는 게임. 눈을 감은채 더듬거리며 누군가에게 닿았을 때 ‘프루이?’라고 물어보고 ‘프루이’가 아니면 같이 ‘프루이?’라고 되묻고, 만약 ‘프루이’라면 아무 대답도 하지 않는다. 프루이를 찾은 사람은 눈을 뜨고 ‘프루이’와 함께 손을 잡고 같이 프루이가 된다. 모두가 프루이가 되면 끝나는 게임.	- 혹시 신체접촉이 꺼려지는 사람이 있을 수 있으니 신체접촉이 있을 수 있다는 것을 미리 알려주고 불편하면 빠지게 하기	
9시 10분 ~9시 25분 (15분)	이 사람은 누구일까요(이미지 게임) - 3박4일간의 일정을 떠올려 보기 위해, 서로에 대해 어떤 기억과 이미지를 가지고 있는지 확인해보는 시간. 대답의 실체를 확인할 필요 없이 3박4일간의 기억을 떠올릴 수 있는 정도면 되고, 상황에 따라 재미를 위해 확인해볼 수는 있음 - 방법 : 모두 서로의 얼굴이 보일만큼 등글게 앉아서, 사회자의 질문에 따라 가장 적합하다고 생각되는 사람을 가리킨다.	<질문> 가장 멀리서 온 사람 밥을 가장 많이 먹은 사람/ 간식을 축낸 사람 발표를 많이 한 사람/ 글씨를 잘 쓴 사람 피스바에서 가장 돈을 많이 쓴 사람은 가장 안씻은 사람/ 코를 많이 곤 사람 구로 몰래 잔 사람/ 동현에게 반한 사람 캠프기간동안 내게 가장 많은 영감을 준 사람 캠프기간에 내게 제일 잘 해준 사람 캠프 후에 따로 만나서 밥먹고 싶은 사람	
9시 25분 ~ 9시 55분 (30분)	피드백 주고받기 - 피드백을 나누는 것에서 보통 비난으로 듣는 경우(토요일 오전 프로그램에서) 긍정의 피드백에 대해서도 막연하게 주고받으면 생동감이 떨어진다	PPT 질문	

	- 피드백의 목적은, 배움과 성장을 위해! - 구체적인 것 내가받은 영향 충족되거나 충족되지 않은 것 충족되기 위한 부탁 - 캠프기간에 고마웠던 것 나누기		
9시 55분 ~ 10시 40분 (휴식+30분)	전체 목표 평가 - 전체 공동의 목표를 써둔 종이에 자신의 성취도 표시하기 - 각 세션별로 성취도 평가 : 등산으로 비유해서 산봉우리 그림에 산정상 올라가는 길 어디쯤에 있다고 생각하는지 위치 표시하기 - 휴식(15분) - 조별(4~5명)로 나누어서 성취정도에 대해 나누기. 충족된 것과 충족되지 않는 것, 충족되기 위해서 무엇을 다르게 할 수 있는지 나누고 정리 - 조별발표	- 캠프기간에 표시한 공동목표 표시종이 - 각 세션별 산봉우리 그림 - 매직, 스티커 등 - 조별나눔 정리할 수 있는 종이	
10시 40분 ~11시 30분 (50분)	홈그룹 시간 - 개인이 정한 목표에 대해 얼마만큼 이루어졌는지, 충족된 것에 대해 축하하기 - 충족되지 않은 것 혹은 더 충족하고 싶었던 것에 대해 다른 방법이 있을지 살펴보기	홈그룹 질문 PPT	

	- 평화캠프에서 배운 것 중에 써먹고 싶은 것은? - 배운 것을 써먹고 싶은데 어려울 것 같은 것과 그 이유, 이에 대해 받고싶은 도움은? - 평화캠프 기간에 홈그룹 멤버의 말이나 행동 중에서 마음에 들었던 것과 이유 - 홈그룹 멤버의 말이나 행동 중에서 마음에 안든 것이 있다면, 어떻게 다르게 하면 도움이 되었을지 이야기 나누기 - 홈그룹 멤버에게 하고싶은말 개인목표종이에 써주기		
11시30분 ~ 11시40분 (10분)	마무리 게임 - 등글게 서서 지금의 상태를 한 단어로 표현하기 - 캠프의 마무리를 축하하며 박수 또는 허그		
	-		