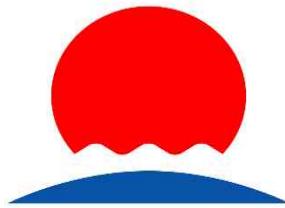




2024. 07. 25.(목) / 15:00  
동해시가족센터 회의실(3층)

## 제2차 아동·청소년분과 회의자료



동해시지역사회보장협의체

# 목 차

## I. 안내사항

1. 제1차 아동·청소년분과 회의결과 공유 .....	1
-------------------------------	---

## II. 논의사항

1. 2024년 분과기획사업 논의 .....	2
--------------------------	---

2. 기타 안건 .....	1 3
----------------	-----

# 안 내 사 항

## 1. 제1차 아동·청소년분과 회의결과 공유

### 2024년 제1차 아동·청소년분과 회의결과

<b>일시</b>	2024년 07월 03일(수요일) / 15:00~16:00		<b>기록</b>	박 현 수
<b>장소</b>	동해시가족센터 회의실(3층)			
<b>참석자 9명 (무순)</b>	동해교육지원청 교육복지사	이일형	묵호중학교 교육복지사	정학면
	동해중학교 교육복지사	유은혜	북평초등학교 교육복지사	김남희
	동해시드림스타트 아동통합사례관리사	송은정	푸른숲지역아동센터 센터장	권순이
	동해종합사회복지관 대리	이호정	강원남부아동보호전문기관 팀장	한명석
	동해시지역사회보장협의체 사무국장	박현수		
<b>회의안건</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 분과기획사업 논의</li> </ul>			
<b>회의내용 및 회의결과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2024년 동해시지역사회보장협의체 운영계획 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 24년도 협의체 운영계획 안내</li> </ul> </li> <li>• 분과기획사업 논의                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작년과 동일하게 보드게임을 진행하기로 함</li> <li>- 금년에는 대상을 일반시민까지 확대하여 진행</li> <li>- 9월 7일(토), 동해교육지원청에서 진행하며 협의체 지원금과 교육지원청 지원금을 활용해서 사업을 진행</li> <li>- 작년과 같이 전문 업체와 함께 보드게임을 진행</li> <li>- 대회 운영은 작년과 동일하게 사전접수를 받고 초등저학년, 초등고학년, 중등부, 고등부, 일반부 5개 부문으로 사전 접수 현황을 보고 4개 부문으로 진행 할 수도 있음</li> <li>- 진행 방식 및 규칙은 작년과 동일하게 진행</li> <li>- 협의체에서는 사회복지시설·기관·단체로 공문을 보내며, 각 학교는 교육청에서 공문을 발송</li> <li>- 일반부는 선착순으로 32명을 모집하며, 초, 중, 고(학교 및 기관 신청)는 5명으로 인원을 제한</li> <li>- 1차 신청은 7월 19일까지 접수를 받아보고 인원이 부족하면 2차 신청을 8월 2일까지 받기로 결정</li> <li>- 다음 회의에서 구체적인 업무 분담을 진행하여야 할 것 같음</li> </ul> </li> <li>• 기타 안건                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 기관별 사업내용 공유</li> <li>- 각 기관의 행사 및 사업 등을 협의체 홈페이지를 이용하여 함께 공유하고 정보를 나눌 수 있는 장으로 이용하면 좋겠음</li> <li>- 차기 회의는 7월 25일(목), 15시에 개최하며, 장소는 추후 공지</li> </ul> </li> </ul>			

# II 논의 사항

## 1. 2024년 분과기획사업 논의

### 2024년 분과기획사업 공모 신청서

신청 분과 정보	분과명	아동·청소년분과		분과장	이 일 형
				전화번호	
				FAX번호	033-530-3039
	담당자 성명	이 일 형		전화번호	
				E-mail	<a href="mailto:onefire@korea.kr">onefire@korea.kr</a>
사업 기본 정보	사업명	동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)			
	사업대상	초·중·고등학생 및 청소년, 동해시민	사업구분	복지기획사업( <input type="radio"/> ) 복지역량강화사업( <input type="checkbox"/> )	
	예산	총사업비	4,600,000원	신청금액	4,200,000원

위와 같이 분과기획사업을 신청합니다.

2024년 4 월 23 일

분과장 이 일 형

동해시지역사회보장협의체 위원장 귀하

## 분과기획사업 사업계획서

### 1. 사업명 : 동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)

### 2. 사업의 필요성

보드게임 전시체험 및 이벤트 대회 참여를 통해 게임의 순기능을 홍보하고 잠재적 게임 과몰입을 예방과 더불어 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 확산하고자 함.

### 3. 서비스 지역, 서비스 대상 및 서비스 대상자 수

- 1) 서비스 지역 : 동해시 전지역
- 2) 서비스 대상 : 동해시민, 초, 중 고등학생 및 청소년
- 3) 서비스 대상자 수 : 참가신청 희망자

### 4. 사업 목적 및 목표

목적	성과목표
보드게임을 통한 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 기여	보드게임의 체험 및 문화 확산
	누구나 참여 가능한 새로운 여가 문화로서 세대간 소통, 관계 증진
	게임 과몰입 예방

### 5. 사업내용

#### 1) 세부사업내용

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 전	오리엔테이션	분과기획사업 오리엔테이션	5월중	15명	15명	1회/2시간
	기관 홍보	동해시 관내 청소년 관련 기관 협조 요청	5월중	“	“	“
	사전접수	대회 참가 신청서 접수	6~7월중	20명	20명	수시
	사전 체험	대회 사전 체험 운영	6~8월중	20명	20명	수시

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 당일	게임별 담당	대회장 게임별 담당지정	9월 중	20명	20명	1회/8시간
	토너먼트 대회	토너먼트 대회 진행 32강~결승	9월 중	20명	150명	1회/8시간
	시상 및 기념품	토너먼트 대회 시상 및 참가기념품	9월 중	20명	20명	1회/8시간
한마당 후	평가회	프로그램 평가회	9~10월 중	20명	20명	1회/8시간

2) 담당인력 구성

이름 (역할)	기관	직위	경력(년)	주요업무
이일형	동해교육지원청	분과장	13년	총괄
유은혜	동해중	위원		행사 전반 담당
정학면	목호중	“		진행업체 담당
신은주	예람중	“		사전 체험 운영
최미호	동호초	“		사전 체험 운영
김남희	북평초	“		기관 홍보
이호정	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
전현희	동해시학교밖청소년지원센터	“		체험 부스 진행
송은정	동해시드림스타트	“		기관 홍보 및 행사 안내
이미화	동해시청소년수련관	“		체험 부스 진행
이혜숙	러빙핸즈 강원지부	“		체험 부스 진행
박창남	동해YWCA	“		기관 홍보 및 행사 안내
채유병	강원남부아동보호전문기관	“		체험 부스 진행
김종규	동해시지역아동센터협의회	“		기관 홍보 및 행사 안내
서해인	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
자원봉사자 5명		“		행사 전반 지원

※ 담당인력은 변경 될 수 있음

3) 사업추진 과정 및 절차

- ▶ 동해시 관내 학교 및 청소년 관련 기관 협조 요청(공문발송 등)
- ▶ 아동·청소년분과 회의를 통한 사업진행과정 결정
- ▶ 전문업체(한국임상게임놀이협회)와 함께 진행과정 협의
- ▶ 강원특별자치도동해교육지원청 행복나눔 교육복지센터와 함께 운영 진행
- ▶ 초등 저학년부, 고학년부, 중등부, 고등부, 일반부 5개 부문 중 사전 접수 현황을 보고 4개의 부문으로 대회 진행
- ▶ 기관 또는 학교별 사전 접수를 통한 대회 인원 모집, 예선전 실시 후 본선만 진행
- ▶ 사전 접수 시 동일인 중복 기관 접수 불가(예, OO중학교 A학생, OO센터 A학생으로 신청할 경우 한 개의 기관 또는 학교만 선택)
- ▶ 본선 토너먼트 진행 시 체험 부스 운영
- ▶ 평가회 : 행사 진행 후 평가회를 통한 피드백 공유

4) 대회 운영 방법

가. 1안-사전 접수를 통한 대회 이전 예선전 진행

- ▶ 기관 또는 학교별로 사전 접수를 통해 인원 확정 후 방학 기간을 이용하여 지정된 장소에서 예선전 실시
- ▶ 예선전은 기관, 학교별 지정 날짜를 정해 진행, 소속 기관, 학교별 1~3명 본선진출(본선 진출 인원은 기관, 학교별 접수 인원에 따라 달라질 수 있음)
- ▶ 예선전 진행 시 주최 측의 경기 진행요원이 진행(경기용 보드게임 가지고 감), 예선전이 가능한 장소와 테이블은 기관, 학교에서 지원

나. 2안-사전 접수 후 대회 당일 오전 예선전 진행

- ▶ 사전 접수 및 당일 접수를 통한 대회 준비
- ▶ 오전 예선전 진행, 오후 본선 진행
- ▶ 접수 인원이 많을 경우 예선전 토너먼트 진행 가능

다. 공통 진행사항

- ▶ 본선 토너먼트는 4개 부문별 32강부터 진행(총128명 참여), 선수 4명씩 1테이블(총 8T)에서 진행, 각 테이블 1~2등이 상위 라운드 진출
- ▶ 테이블 및 자리 배석은 대회 전 추첨에 의해 결정(예, 1번테이블 4번자리 1-4)
- ▶ 총 경기는 32강(8T), 16강(4T), 8강(2T), 결승(1T)으로 진행, 3번 승부로 진행
- ▶ 부문별 시작 시간을 동일하게 진행, 1경기당 32분~40분 소요 예산
- ▶ 결승은 각 부문별 동시에 진행, 40분 소요 예산
- ▶ 결승이 끝난 후 시상식 진행
- ▶ 대회 진행함에 있어 상황에 따라 조금씩 달라질 수 있음

### 6. 기대효과

- ▶ 소통하는 능력, 배려심, 판단력, 질서 의식을 갖추면서 청소년기 인성을 갖출 수 있음
- ▶ 게임을 통한 자연스러운 지각의 발달과 분석능력 개발
- ▶ 끊임없이 사고할 수 있는 사고력을 무한대로 개발
- ▶ 감각 기관의 사용과 소근육 활동을 통한 인지발달능력 향상
- ▶ 다양한 전략, 전술 성립 과정을 지향함으로써 창의적인 사고력 증진

### 7. 예산계획

(단위 : 원)

관	사업비							
	일반사업비							
목	세목	계	산출근거	예산조달 계획				
				신청금액	비율 (%)	집행시기	월	비고
총 계								
사업비	현수막 안내판	300,000	- 300,000월x1식	300,000	6.5	9월	8~9	
	전문업체 진행비	3,200,000	- 3,200,000월x1회	3,200,000	69.6	9월	8~9	
	대회입상 시상품	480,000	- 120,000월x4부분	480,000	10.4	9월	8~9	
	진행요원 식비	160,000	- 8,000월x20명	160,000	3.5	9월	8~9	
	진행요원 다과비	60,000	- 3,000월x20명	60,000	1.3	9월	8~9	
	사업평가회	400,000	- 20,000x20명	400,000	8.7	9월	8~9	동해교육 지원청
	소 계	4,600,000		4,600,000	100			



[별첨 1]

## 대 회 료

### 1. 게임준비

- 가. 모든 타일을 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 골고루 섞습니다.
- 나. 각자 타일을 하나씩 집어서 가장 높은 숫자를 집은 사람부터 게임을 시작하며 턴(순서)은 시계방향으로 진행합니다.
- 다. 다시 타일을 골고루 섞은 다음 7개씩 쌓아서 테이블 한쪽에 일렬로 정렬해 두고 가장 높은 숫자를 집은 게임자부터 타일 2묶음(14개)씩 선택한 후 왼쪽 게임자에게 2묶음을 주고 자신은 오른쪽 게임자에게 2묶음을 받습니다.
- 라. 받은 타일을 자신의 받침대에 정리해서 올려 놓습니다.

### 2. 게임시작

- 가. 처음 테이블에 세트를 내릴 때에는 반드시 세트들의 숫자 합이 30 이상 이어야 합니다. 이것을 “**등록(initial meld)**” 이라 합니다. 등록을 할 수 없거나 다음에 하기로 결정했다면 타일을 한 개 가져가고 다음 사람에게 턴이 넘어갑니다.

※ **등록**(initial meld - 처음 테이블에 세트를 내릴 경우)시 유의사항

- 등록을 하고 나면 자신의 턴은 끝납니다.
- 등록을 하고 난 후 바로 숫자 조합을 할 수 없습니다.(다음 턴부터 조합가능)
- 반드시 자신이 가진 타일로만 등록을 할 수 있습니다.
- 자신이 가진 조커를 활용하여 등록이 가능합니다. (예) **검정9, 검정10**, 조커
- 세트나 세트들의 숫자 합이 30 이상이어야 합니다.

(좋은 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8**, **파랑8** - 등록가능

**파랑6**, **파랑7**, **파랑8**, **파랑9** - 등록가능

검정7, **빨강7**, **파랑7** 세트와 **빨강4**, **빨강5**, **빨강6** - 등록가능

(나쁜 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8** - 등록 불가능(합이 30이하)

**파랑6**, **빨강7**, **주홍8**, **검정9** - 등록 불가능(숫자는 연속이나 색이 다름)

검정4, **빨강4**, **파랑4** 세트와 **빨강1**, **빨강2**, **빨강3** - 등록 불가능(합이 30이하)

- 나. 등록을 하고 난 후 돌아오는 다음 턴에 내릴 때부터는 세트의 숫자 합(30이상)과는 상관없이 한 개 이상의 타일만 내려놓으면 됩니다.
- 다. 타일더미에서 타일을 가져갈 경우 일렬로 정렬해 두었던 묶음 순서대로 가져옵니다.
- 라. 게임자에게 주어지는 총 시간은 **3분**입니다. 만약 자신의 턴에서 시간이 오래 걸릴 것 같으면 **타이머를 스타트** 시킨 후 타일을 내려놓거나 조합을 시작하세요.
- 마. 자신이 가지고 있는 타일을 모두 내려놓고 **“루미큐브(Rummikub)”라고 외치면** 게임에서 이기게 됩니다.

### 3. 조커사용 Rule

- 가. 자신이 가진 조커를 활용하여 “등록”이 가능합니다.
- 나. 조커는 모든 색, 모든 숫자를 대신합니다.
- 다. 어떤 게임자이든지 자신의 턴에 조커가 포함된 세트에 조커를 대신할 적합한 타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 즉시 사용할 수 있습니다.
- 단, 테이블에 이미 내려진 세트에서 가져온 조커든지, 자신이 내린 조커든지 받침대로 가져 갈 수는 없습니다.
- 라. **등록**을 하기 전에는 테이블 위의 조커 자리에 조커를 대신할 적합한 타일이 있더라도 사용할 수 없습니다.

### 4. 벌칙 규정

- 가. 타일의 숫자 합이 30이상을 내려야 하는 “**등록**”을 게임이 끝날 때까지 하지 못했다면 자기가 가진 타일 점수와 관계없이 **벌점 100점**만 주어집니다. 만약, “등록”을 할 수 있었음에도 불구하고 의도적으로 “**등록**”을 하지 않았다면 자기가 가진 타일과 관계없이 **벌점 200점**만 주어집니다.
- 나. 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 자신이 가진 타일의 합에 **조커 1개당 벌점 50점**을 가산하여 **마이너스 점수**로 계산 됩니다.
- 다. 자신에게 주어진 게임시간 40초가 지났는데도 숫자조합을 완성하지 못했다면 경우에는 즉시 조합을 멈추고 **조합하지 못한 타일**들은 자신의 받침대로 도로 가져가야 하며, 벌칙으로 풀(Pool타일더미)에서 **타일 3개**를 가져옵니다.

예) 4개의 타일을 자신의 받침대에서 내려 놓고 조합을 하던 중에 2개는 조합을 완성했지만 2개는 조합하지 못한 상태에서 40초가 지났다면 즉시 조합을 멈추고 조합하지 못한 타일 2개를 도로 가져가고, 벌칙으로 타일 3개를 타일 더미에서 더 가져가야 합니다.

## 5. 기타 규정

가. 더블(같은 색깔의 같은 숫자 타일2개)을 3쌍 가진 사람은 게임을 시작하기 전 자신의 테이블에 앉아있는 사람들에게 새로운 게임을 시작할 것을 요구할 수 있습니다. (계속 진행할 수도 있습니다.)

나. 1등과 2등이 나올 때까지 계속 진행하며, 만약 풀(Pool타일더미)에서 더 이상 가져갈 타일이 없는 경우에는 마지막 타일을 가져간 다음 순서의 게임자부터 **단 한 턴만** 할 수 있으며, 마지막 타일을 가져간 게임자를 끝으로 게임은 종료됩니다.

만약 자신의 턴에서 내려 놓을 타일이 없다면 다음 게임자에게 순서가 넘어갑니다. 마지막 타일을 가져간 게임자를 마지막으로 게임은 끝이 나게 되며 이 때 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에서 이깁니다.

※ 승자의 점수는 각 게임자의 점수에서 승자의 점수를 각 각 빼 점수의 합이 승자의 점수가 됩니다.

예) A게임자는 28점, B 게임자는 14점, C게임자는 30점, D게임자는 34점 일 때 B게임자가 승자가 되며 A로 게임자로 부터 받을 점수는  $28-14=14$ 점, C게임자로부터 받을 점수는  $30-14=16$ , D게임자로부터 받는 점수는  $34-14=20$ 점 따라서 승자B는  $14+16+20=50$ 점을 획득합니다.

다. 숫자 “1”은 숫자 “2”앞에 놓을 수 있지만 숫자 “13” 뒤에는 놓일 수 없습니다.

라. 이 게임룰은 세계대히 공식룰의 규정을 따르고 있으며 대회성격에 따라 룰 일부가 변경될 수도 있습니다.

마. 타이머는 App스토어, Play스토어 내에 있는 ‘미어캣’ 어플 사용

## 6. 점수 계산

한 사람이 모든 타일을 다 내리고 “Rummikub”라고 외치면 그 사람은 1승을 얻게 됩니다. 승자를 제외한 나머지 사람들은 자신이 가진 타일의 수(개수가 아닌)를 합하여 마이너스 점수를 얻게 되며 이 마이너스 점수의 합은 우승자에게는 플러스점수가 됩니다. 완전히 게임이 끝났을 때 승수가 가장 많은 게임자가 우승자가 되며, 승수가 같을 경우 플

러스점수가 많은 사람이 최종 우승자가 됩니다. 바르게 계산됐는지 확인하기 위해서는 각 게임의 게임자의 마이너스 점수의 합계는 우승자의 플러스 점수이니까 이걸로 확인하면 됩니다.

※ 3게임을 진행한 결과 점수계산의 예

	게임자 1	게임자 2	게임자 3	게임자 4
1 Game	+24	-5	-16	-3
2 Game	-6	-11	+22	-5
3 Game	-32	-13	-2	+47
Total	1승 -14	-29	1승 +4	1승 +39

1승과 +39점을 획득한 4번 게임자가 우승.

[별첨 2]

## 동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회 참가 신청서

접수번호	협의회 기재		
이름		신청기관명	
생년월일		성별	남 · 여
학교 (학생만 작성)	학교		학년
주 소	(도로명까지만 기재)		
참가자 연락처		보호자 연락처	
<p>위와 같이 동해시지역사회보장협의체와 동해교육지원청이 함께하는 『동해시 보드 게임 한마당 루미큐브 대회』 참가를 신청합니다.</p> <p style="text-align: center;">2024년    월    일</p> <p style="text-align: center;">신청자 : <span style="float: right;">(서명)</span></p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">동해시지역사회보장협의체위원장 귀하</p>			

## 【 개인정보 수집·이용 동의서 】

### ■ 기본 개인정보 수집 및 이용

개인정보의 수집·이용 목적	동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회 참가
개인정보의 보유 및 이용기간	참가 신청 이후 ~ 2024. 12. 31 ※ 개인정보의 보유 및 이용기간은 2년이며, 재 동의 절차를 통해 보유기간을 연장할 수 있습니다.
수집하려는 개인정보 항목	이름, 생년월일, 성별, 학교(학년), 주소, 연락처 등
동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익 내용 또는 제한사항	귀하는 위 정보 수집 및 이용에 대하여 동의를 거부할 권리가 있으며, 동의를 거부할 경우 일부 활동이 제한될 수 있습니다.

개인정보 수집·이용에 동의하십니까     동의함     동의하지 않음

<동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회> 참가신청서에 작성해주신 귀하의 소중한 정보는 「개인정보보호법」 제18조(개인정보의 이용·제공 제한)에 의하여 청소년 보드게임 한마당 루미큐브 대회 운영목적으로만 활용되며, 일체 다른 용도로는 사용되지 않음을 약속드립니다. 동해시지역사회보장협의체에서는 「개인정보보호법」을 준수합니다.

본인은 동해시지역사회보장협의체와 동해교육지원청이 함께하는 <동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회> 참가를 위해 「개인정보보호법」 등 관련 법규에 의거하여 위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 동의합니다.

2024년    월    일  
성명 :    (인 또는 서명)

※ 만 14세 미만 아동인 경우 반드시 법적 대리인의 동의가 필요합니다.

보호자(법정대리인) 성명 :    (인 또는 서명)

동해시지역사회보장협의체위원장 귀하

## 2. 기타 안건

### 가. 각 기관별 사업내용 및 서비스 정보 공유

- 
- 
- 

### 나. 동해시지역사회보장협의체 홈페이지 활용

- 회의 개최 공문 및 회의 자료, 결과 게시 확인
- 각 기관 행사 일정 게시하여 공유의 장으로 활용

### 다. 차기회의 일정