프로그램 제목 : 집으로 가는 길

개발자	박현숙(설악산생태탐방원)_창작
동물들의 이동 통로인 생태 통로의 필요성과 의미를 알아보는데 '집으로 가는 길'이라는 보드게임을 이용하여 설명할 수 있다. 산양 스티커가 목표점인 집을 향해서 가는 길에 도로 등 여러 가지 제약 조건을 두어 동물들이 자신의 서식지를 찾아가는 과정을 통해 생태통로가 하는 역할과 의미를 자연스럽게 알게 한다. 또한 생태계 연속성을 유지하는 것이 얼마나 중요한가를 깨닫는 시간을 갖도록 한다.	
교보재명	집으로 가는 길
운영대상	초등 고학년 이상 학생
프로그램 활용방안	백두대간 및 환경교육 프로그램
운영시기	사계절
준비물	보드판, 말(산양스티커), 주사위, 기념품
소요시간	60분



	
운영사진1	운영사진2

운영방법

1. 참여 인원에 따라 4~5명 팀을 이룬다.
2. PPT를 이용하여 놀이 규칙과 방법을 설명한다.
3. 토너먼트 식으로 2팀씩 놀이를 진행하고 최종적으로 남은 두 팀이 결승전을 치른다.
4. 입상한 팀에게 선물을 나누어 준다.

향후방향

- 백두대간 생태체험 뿐 아니라 일반 학생과 성인을 대상으로 하는 환경교육에도 활용할 수 있도록 시나리오 보완을 하도록 함.

참고내용

- 생태통로에 대한 설명 필수
- 학생들의 연령에 따라서 놀이 규칙과 방법을 달리한다.
- 참여 인원에 따라 말의 개수를 조절 할 수 있다.

주의사항

- 토너먼트 식으로 운영할 때 자칫 승부가 과열 될 수 있음을 주의할 것
- 마무리 할 때 생태통로의 필요성과 자연보호의 중요성에 대해 다시 한 번 이야기하기