

## Briefing

- MATCHMAKER(매치메이커)는 리더십 교육에 관한 흥미를 높이고, 다양한 리더/팔로워 유형에 관한 이해를 돕는 게임입니다.
- 플레이어에게 다음의 내용을 느끼고 생각하게 만드는 것이 본 **게임의 목표**입니다.
  - 팔로워(팀원)에는 어떤 타입들이 있고, 그에 맞는 리더는 어떤 타입들이 있을까?
  - 하나의 이상적 리더 타입이 모든 팔로워, 모든 상황에 효과적일까?
  - 나는 어떤 리더 타입에 가까울까?
  - 앞으로 어떤 형태의 리더십을 내가 더 키워야할까?
- **플레이 대상**은 팀장, 중간관리자, 임원 등의 리더급 또는 예비 리더급 직장인이며 **인원**은 5~30명입니다.
- **플레이 시간**은 30분 내외이며, **디브리핑**은 30~60분 정도 소요됩니다.
- **플레이 타이밍**은
  - ① 현업리더 & 예비 리더를 대상으로 한 리더십 이론, 실습 교육의 전후,
  - ② 리더십 교육에 흥미를 높일 때,
  - ③ 리더들이 현업에서 여러 팔로워들을 대하며 갖는 고민을 게임으로 다시 돌아보게 만들 때,
  - ④ 리더들이 자신의 타입을 스스로 파악하도록 도울 때,
  - ⑤ 다양한 팔로워 유형에 따라 어떤 리더십을 발휘하는 게 좋을지 고민해보도록 유도할 때입니다.
- **게임 구성품**은 매칭보드 30장, 팔로워카드 120장(24매, 5세트), 리더카드 128장(32매, 4세트)입니다.

팔로워카드 (1세트) 구성				리더카드 (1세트) 구성			
성씨	유형	매수	색상	성씨	유형	매수	색상
'ㄱ'으로 시작하는 팔로워	M1	6	옐로우	'ㄴ'으로 시작하는 리더(팀장)	S1	8	퍼플
'ㄷ'으로 시작하는 팔로워	M2	6	핑크	'ㄹ'로 시작하는 리더(팀장)	S2	8	
'ㄴ'으로 시작하는 팔로워	M3	6	블루	'ㅂ'으로 시작하는 리더(팀장)	S3	8	
'ㅅ'으로 시작하는 팔로워	M4	6	그린	'ㅇ'으로 시작하는 리더(팀장)	S4	8	

## Setting

- 모든 플레이어가 자유롭게 돌아다니며 서로 대화를 나눌 정도의 **공간**이 필요합니다.
- 게임 진행을 위해 게임에 플레이어로 참여하지 않는 **진행자 1명**이 필요합니다.
- 각 플레이어에게 팔로워카드를 색상별로 1장씩, 총 4장을 나눠줍니다. 리더카드는 타입과 무관하게 전체를 잘 섞어서 4장씩 나눠줍니다.
- 플레이어마다 매칭보드를 1장씩 나눠주고, 매칭보드의 왼편에 팔로워카드 4장, 오른편에 리더카드 4장을 꽂도록 합니다. 꽂는 순서는 상관이 없습니다.

※ 학토재 쇼핑몰([www.happyedumall.com](http://www.happyedumall.com))의 고객센터 > 공지사항에서 '매치메이커'를 검색하시면 설명서를 PDF파일로 받으실 수 있습니다.

## Playing

- 플레이는 30분 정도 진행합니다. 게임 진행자는 플레이어들의 대화, 거래 등을 관찰하여, 플레이 종료 시점을 정합니다.
- **플레이어의 목표는 자신이 보유한 팔로워카드에 가장 잘 맞는 리더카드 4장을 확보하는 것입니다.**
- 플레이가 시작되면, 플레이어들은 자유롭게 돌아다니며 서로의 리더카드를 보여주고, 서로 합의할 경우 리더카드를 일대일로 교환합니다. 자신이 보유한 팔로워카드에 잘 맞는 리더카드를 확보해야 합니다.
- **팔로워카드는 교환할 수 없습니다.**
- 왼편의 팔로워카드와 잘 맞는 리더카드를 확보했다고 생각하면, 그 팔로워카드 오른편에 리더카드를 꽂으면 됩니다.
- 플레이어들은 게임 종료 전까지 최대한 많은 플레이어를 만나서, 서로가 리더카드를 탐색하며, 교환 여부를 결정합니다.
- 정해진 시간이 되거나, 게임 진행자가 종료를 선언하면 게임은 끝납니다.
- **최종 점수는 다음의 공식으로 플레이어들이 각자 계산하게 합니다. (★게임 플레이 종료 후에 공지해야 합니다.)**
- 점수 계산은 다음의 표에 따릅니다.

내가 보유한 팔로워카드(성씨 기준)	내가 보유한 리더카드(성씨 기준)	
'ㄱ'으로 시작하는 팔로워	'ㄴ'으로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+2점
'ㄷ'으로 시작하는 팔로워	'ㄹ'로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+2점
	'ㅂ'으로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+1점
'ㅍ'으로 시작하는 팔로워	'ㅅ'으로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+2점
	'ㅇ'로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+1점
'ㅈ'으로 시작하는 팔로워	'ㅇ'으로 시작하는 리더(팀장)카드를 매칭시킨 경우	+2점

- 점수 계산은 다음의 예를 참고하기 바랍니다.
- ex) A플레이어는 김상연 팔로워카드에 노팀장 리더카드를 매칭시켜서 +2점을 확보, 동성진 팔로워카드에 반팀장 리더카드를 매칭시켜서 +1점을 확보, 마동미 팔로워카드에 나팀장 리더카드를 매칭시켜서 0점을 확보, 손준희 팔로워카드에 오팀장 리더카드를 매칭시켜서 +2점을 확보하여, 총 +5점이 되었습니다.
- ex) B플레이어는 강진태 팔로워카드에 라팀장 리더카드를 매칭시켜서 0점을 확보, 당준희 팔로워카드에 라팀장 리더카드를 매칭시켜서 +2점을 확보, 민명석 팔로워카드에 류팀장 리더카드를 매칭시켜서 +1점을 확보, 설수현 팔로워카드에 남팀장 리더카드를 매칭시켜서 0점을 확보하여, 총 +3점이 되었습니다.

## Debriefing

- **디브리핑은 팀별 토론으로 진행합니다.** 플레이어를 4~5명 단위의 팀으로 모여 앉도록 합니다. 디브리핑 시 팀별로 팔로워/리더카드를 한 세트씩 갖고 시작하면 좋습니다.
- **플레이어들은 팀 내에서 다음의 주제를 놓고 의견을 나눕니다.**
  - 나는 어떤 기준으로 팔로워카드 & 리더카드를 매칭했는가?
  - 지금까지 나의 리더십은 어떤 리더카드(리더십 유형)와 가장 유사했는가?
  - 나와 함께 일하는 팀원들 중에는 어떤 팔로워카드(팔로워 유형)가 존재하는가? (예: 000팀원은 M1, XXX팀원은 M2)
  - 나는 앞으로 나의 팀원들에게 어떤 리더카드를 보여줘야 할까? (예: 나는 주로 모든 팀원들을 코치형 리더십으로 대했으나, M1 상태인 000팀원에게는 일부 지시형 리더십이 필요하다고 생각한다. 그러나 000팀원을 지시형 리더십만으로 대하는 것은 적절하지 않다고 생각한다. 이유는 ~이다.)