

하나님의 시작,
거룩한 백성



지은이 김친수



총신 신대원 목회학 석사(M.Div)
탈북 신학교 기독교 교육학 석사(M.A)
고든 콘웰 목회학 박사(D.Min 설교학)
파이디온선교회 사역(2006~현재)
어린이 설교 사역(2000~현재)

예수빌리지 구역 ❶ 어린이 설교집

하나님의 시작, 거룩한 백성

발행일 2023년 1월 25일
지은이 김친수
발행인 고종율
펴낸곳 (사)파이디온선교회
등록 2013년 9월 12일 제 2013-000163호
주소 서울특별시 서초구 서초대로 141-25(방배동, 세일빌딩)
전화 마케팅실 070) 4018-4040
팩스 마케팅실 02) 6919-2381

비매품

© 2023 파이디온선교회 All rights reserved.

예수빌리지 구역 ①
어린이 설교집



창세기 · 출애굽기 · 레위기

하나님의 시작, 거룩한 백성

김
친
수
지
음

추천사

김친수 목사님이 파이디온선교회에서 발행한 주일 공과, '예수빌리지'의 커리큘럼을 따른 첫 번째 설교집을 냈습니다. 이 책은 아주 특별한 어린이 설교집입니다.

이 책이 특별한 이유는,

첫째, 창세기부터 요한계시록까지를 다루는 '예수빌리지' 공과에 맞춘 설교집이기 때문입니다.

둘째, 어린이들이 구속사적인 관점에서 성경을 이어가도록 이끌어주는 설교집이기 때문입니다.

셋째, 그동안 어린이 설교에서 다루지 않던 율법서의 레위기를 다루었고, 앞으로 나올 책들을 통해 선지서 등을 다룰 것이기 때문입니다.

그리고 넷째, 특별히 'Storytelling 설교 방법'으로 구성되었기 때문입니다.

저는 다음세대 설교자들이 이 책을 통해 제대로 된 설교를 경험하게 될 것을 확인했습니다. 지금 우리 교회는 말씀이 없기 때문이 아니라, 말씀을 받지 않아 기근에 시달리고 있습니다. 어려운 시대를 살아가는 우리의 다음세대도 홍수처럼 넘쳐나는 교육 방법과 내용 속에서 바른 진리를 경험하지 못하는 경우가 허다합니다. 많은 사역자들도 설교 방법이나 도구에 치우쳐, 정작 말씀이 제대로 전해지지 않는 설교를 하는 경우가 많습니다. 그래서 더 좋은 다음세대 설교집이 필요합니다. 김친수 목사님의 이 설교집은 설교 때문에 혼란을 겪는 사역자들에게 좋은 모범이 되어줄 것입니다.

나아가 설교집 뒷부분에 있는 'Storytelling 설교 방법'은 이야기 설교의 핵심을 보여줄 것입니다. 그래서 다음세대 사역자들에게 이 책을 책장에 보관하며 필요할 때마다 꺼내볼 것을 권합니다.

김친수 목사님은 파이디온에서 20년 가까이 어린이 사역을 책임지며 헌신하고 있습니다. 그리고 그사이 기독교 교육과 설교학을 공부하였고, 더 준비된 사역자로 자신을 다음세대를 위해 드리고 있습니다. 긴 시간 축적된 목사님의 사역 경험과 학문적 성취를 녹여낸 이 책이 여러 동역자에게 커다란 힘이 될 것을 알기에, 기쁜 마음으로 추천합니다.

— 고종율, 파이디온선교회/도서출판 디모데 대표

오늘날 한국교회는 위기입니다. 그 위기의 중심에 주일학교와 다음세대가 있다는 것도 주지의 사실입니다. 기독교 역사를 통해 우리는 교회의 위기와 회복의 본질은 결국 '강단'이라는 교훈을 얻었습니다.

그러나 장년 설교에 비해 주일학교 설교에 대한 논의가 턱없이 부족한 것이 오늘의 안타까운 현실입니다. 주일학교 현장 사역자들은 바르고 효과적인 주일학교 설교에 대한 지침들을 간곡히 요청하고 있습니다.

이 책은 어린이 설교의 바람직한 방향과 모델을 제시하고 있습니다. 저자는 이미 이 시대에 적절한 어린이 설교의 이론을 제시하였고, 이 책에서도 그 핵심을 설명하였습니다. 그것은 'PLOT 설교', 'PLOT의 구조를 가진 설교', '내러티브 설교' 또는 '내러티브 방법을 활용한 설교' 등으로 표현되어 있습니다. 특별히 이 책은 그 이론에 근거한 설교 샘플을 중심으로 구성되어 있습니다.

사실 신설교학의 핵심 내용인 '내러티브 설교'의 유익과 한계에 대한 다양한 설교신학적 논의가 계속되어 왔습니다. 이 책은 내러티브 설교에 있어서 보완해야 할 부분으로 제기되어 왔던 본문에 대한 언급과 적용에 대해 명쾌한 방향을 제시해 주고 있습니다. 저자는 자신의 방법론을 '내러티브 강해 설교'로 규정하고 있습니다.

추천자는 먼저 '내러티브 강해 설교'에 대한 이론적 이해와 설교관의 정립이 사역자들에게 필요하다고 생각합니다. 이어서 이 책에 제시된 다양한 샘플의 도움을 받는다면 어린이 설교에 대한 새로운 지평이 열릴 것이고, 설교를 실행하면서 놀라운 능력을 경험하게 되리라 확신합니다.

— 김창훈, 총신대학교 신학대학원 설교학 교수

추천사 4

서문 8

PART I PLOT 설교의 4단계 11

PART II 창세기

1. 창세기 1:26-28_가장 특별한 창조물인 하나님의 형상 37
2. 창세기 3:1-5_죄로 인해 무엇이 달라졌을까? 43
3. 창세기 4:1-7_가인의 죄가 일으킨 무서운 범죄 사건 49
4. 창세기 6:5-9_하나님의 구원 판결문 55
5. 창세기 9:11-13_다시 주어진 하나님의 명령 61
6. 창세기 11:1-5_누가 가장 높은지 알고 있니? 67
7. 창세기 18:1-7_하나님의 약속은 반드시 이루어진다! 73
8. 창세기 22:1-8_믿음으로 시험을 통과해! 79
9. 창세기 28:11-15_내가 너와 함께할 거야! 85
10. 창세기 31:1-3_하나님의 약속이 이루어진 야곱의 인생 91
11. 창세기 39:1-4_하나님은 어떤 순간에도 함께하셔! 97
12. 창세기 41:8-9_하나님의 계획이 있어! 103

PART Ⅲ 출애굽기 · 레위기

- 13. 출애굽기 1:8-10_기억하시고 반드시 이루시는 하나님 111
- 14. 출애굽기 3:1-6_하나님의 사람은 준비되고 있어요 117
- 15. 출애굽기 5:1-3_유일하신 하나님 123
- 16. 출애굽기 14:5-8_놀라운 능력으로 인도하고 계세요 129
- 17. 출애굽기 19:1-8_거룩한 백성으로! 135
- 18. 출애굽기 25:8-9_하나님과 만나는 곳이 필요해요 141
- 19. 레위기 19:2_죄를 어떻게 해결하지? 147

절기

- 20. 마태복음 26:36-39_왜 고난당하셨을까? 155
- 21. 마태복음 28:1-2_리얼 부활 161

성인 설교와 어린이 설교 모두 하나님 말씀의 본래 의미를 선포한다는 점에서는 동일하다. 그러나 어린이 설교는 그 전달 방법이 좀 더 전략적이어야 한다. 이러한 점에서 나는 어린이들의 상상력과 집중력을 설교의 마지막까지 유지하기 위한 방법으로 내러티브가 효과적이라고 생각한다. 그것은 내러티브가 가진 PLOT 구조 때문이다. 몇 해 전 출판한 『어린이 설교, 어린이가 좋아하는 내러티브 강해』(파이디온선교회, 2020)에서 어린이 설교에 대한 이론과 함께 내러티브가 가진 PLOT에 대해서 다루었다면, 이 책에서는 그 이론에 따른 ‘어린이 설교’를 담았다. 내러티브 방법, 즉 PLOT¹ 구조를 활용한 PLOT 설교의 예를 담았다.

이 책에서는 먼저 PLOT 설교가 무엇인지, 또 PLOT 구조의 각 단계에서 염두에 두어야 할 기본적인 내용과 함께 실례를 들어 각 단계를 어떻게 구성해야 하는지를 설명했다. 아울러 각 단계별로 제시된 예를 통해 대략적인 설교 준비 과정도 볼 수 있도록 했다. 이 과정을 따라 한다면 분명 도움이 될 것이다. 또한 이어서 제시된 총 21편의 PLOT 설교를 통해, PLOT 설교의 각 단계가 어떻게 기능하는지를 볼 수 있도록 했다.

이 책에 담긴 21편의 설교는 파이디온선교회에서 출판한 주일 공과 ‘예수빌리지’² 구약 1의 본문과 포인트를 따랐다. 그러다 보니 파이디온선교회에서 유료 회원³에게 제공하는 설교 원고와 크게 차이가 나지 않을 수 있다. 다만 내가 제안한 PLOT 설교라는 틀에서 설교를 구성했다. 설교의 성경 이야기 그림은 ‘예수빌리지’의 유료 회원인 경우, 파이디온선교회에서 제공하는 PPT 자료를 내려받아 사용할 수 있다. 따라서 ‘예수빌리지’ 회원은 이 책에 담긴 설교의 성경 이야기 그림을 구할 수 있다. 설교의 첫 번째 단계에서 사용한 예화나 이야기와 관련된 그림은 별도의 도입 PPT로 제공하며, 저작권 때문에 제공하지 못하는 것들은 따로 안내를 해두었다. 이 점은 양해를 구한다. 이 설교의 첫 번째 단계 PPT는 각

설교의 시작 부분에 있는 큐알 코드를 통해 내려받을 수 있다.

나는 주일학교에서 이 책에 실은 동일한 설교로 설교한 후에, 곧바로 ‘예수빌리지’ 공과로 분반 모임을 진행했다. 약 20분 동안 진행되는 공과를 통해 어린이들의 삶에 설교의 적용이 이루어지도록 교재를 활용했기 때문에, 이 책에 담긴 설교에는 적용이 많지 않다. 이 점도 참고하기 바란다.

이 책에 담긴 설교가 어린이 설교자들이 어린이 설교를 구성하는 데, 작은 보탬이 되길 기도한다.

오직 하나님의 은혜!

-
- 1 나는 이전 책 『어린이 설교, 어린이가 좋아하는 내러티브 강해』(파이드온선교회, 2020)에서 내러티브 설교는 PLOT 구조를 가진 설교이며, 나는 PLOT의 각각의 글자를 따서 진행하는 내러티브 설교 방법론, 즉 PLOT 설교를 제안했다.
 - 2 파이드온선교회에서 출판한 ‘예수빌리지’는 구약부터 신약까지 연대기순으로 구성된 주일 공과이다. 각 과별로 전하려고 하는 핵심 메시징인 포인트를 제시하고 있으며, 이 책에 담긴 설교는 그 포인트에 따라 구성되었다.
 - 3 파이드온선교회는 ‘예수빌리지’ 유료 회원에게 설교 원고(PDF)와 그 원고에 따른 시각 자료(PPT)를 제공한다.

PART I

PLOT 설교의 4단계





플롯 라이트(PLOT LIGHT)

- 플롯 라이트의 전구는 본문의 빅 아이디어를 선포함으로 진리의 빛을 비춘다는 것을 의미한다. 또한 전구에서 나오는 4개의 빛은 4단계의 내러티브 설교 방법론을 의미한다.
- 이 책에서 플롯 라이트는 전구 안의 글자와 강조되는 빛의 색에 따라 PLOT 설교의 각 단계를 보여준다.

나는 어린이들이 좋아하는 이야기 형식을 활용한 내러티브 설교가 어린이에게 효과적이라고 믿는다. 표현이 달라도, 모든 내러티브는 기승전결로 이어지는 비슷한 구조를 가지고 있다. 이 구조의 유무와 구성 방식에 따라 동일한 이야기라 할지라도 청중들의 반응은 차이가 날 수밖에 없다. 설교도 마찬가지다. 똑같은 내용이라 하더라도 구성과 전달하는 방법에 따라 청중들의 반응은 달라진다. 특별히 어린이들의 경우, 그들의 발달 단계 특성상 한 번에 집중할 수 있는 시간의 한계로 인해 어린이 설교자는 설교 구성에 더 많은 관심과 노력을 기울여야 한다.

나는 ‘PLOT 설교’라는 내러티브 설교 방법론을 제안한 바 있다. 어린이 설교를 할 때 PLOT이라는 내러티브 구조를 사용하자는 뜻이다. 나는 이 영어 단어의 머리글자를 따서, 다음과 같이 설교의 4단계를 구성했다.



1단계 **Picture**



2단계 **Leap**



3단계 **Observe**



4단계 **Touch**

PLOT 설교의 4단계의 의미와 주의해야 할 몇 가지 요소를 살펴보자.

1단계

Picture - 주의 집중



PLOT 설교의 첫 번째 단계는 Picture다. 설교의 첫 부분은 어린이들에게 느껴지고 만져지도록 생생해야 한다. 마치 설교자가 어린이들의 눈앞에 그림을 그리듯이 Picture를 그려주어야 한다. 이 단계의 목표는, 한마디로 어린이들의 이목을 설교에 집중시키는 것이다. 유진 로우리(Eugene L. Lowry)는 주일에 듣게 될 설교의 주제에 대한 성도들의 관심과 열정은 일주일 내내 성경을 연구하고 고민한 사역자와 같지 않다고 지적한다. 그것은 비단 성인 청중들에게만 해당되는 것이 아니라, 어린이들도 마찬가지다. 비록 성인들이 경험하는 사회의 규모와 다를 수는 있지만, 어린이들에게도 사회는 존재한다. 어린이들도 그들이 속한 사회에서 갈등을 겪고 기쁨도 얻는다. 학교에서 공부하고, 친구들과 놀고, 때로는 게임을 하며 바쁘게 일주일을 보낸다. 설교자가 일주일 동안 심각하게 고민하며 준비한 설교가 그들에게는 전혀 심각하지도, 큰 의미가 없을 수도 있다. 그들은 그런 것들에 아예 관심이 없을 수도 있다. 그들은 때로 예배 시간에 자신과 친한 친구가 왜 예배에 참석하지 않았는지를 더 궁금해하고, 예배 후에 하게 될 특별 행사에 마음을 빼앗기기도 한다. 즉, 그들은 설교를 들을 준비가 전혀 되어 있지 않은 채 예배에 참석할 수 있다. 그들의 머릿속은 일주일간의 기쁨과 아쉬움을 대변하는 온갖 그림들로 가득 차 있을 수 있다. 그런 그들을 설교의 주제로 끌어당기려면, 설교의 시작은 재미있고 창의적이어야 한다. 그리고 그들의 시선을 사로잡았을 때, 설교자는 그날의 설교가 왜 중요하고 그것이 그들에게 어떤 의미가 있는지 보여주어야 한다.

그래서 설교자는 설교의 첫 번째 단계인 Picture 단계에서 한 주간

어린이들의 머릿속을 가득 채우고 있던 그림을, 설교자가 제시하는 방향으로 이끌기 위한 그림으로 바꿔주어야 한다. 이 단계에서 기억해야 할 몇 가지 원리가 있다.

1. 시선을 사로잡을 ‘그림’으로 시작하라.
2. 설명하려 하지 말고, 이야기하라.
3. 이야기를 PLOT하라.

1. 시선을 사로잡을 ‘그림’으로 시작하라.

설교의 첫 단계에서는 어린이들의 이목을 한 번에 집중시킬 수 있어야 한다. 재미있는 이야기를 들려줄 때에도, 그 이야기와 관련 있는 그림이나 실물을 먼저 보여줌으로써 설교를 시작하는 것이 효과적이다. 먼저 그림이나 실물을 보여주며 어린이들을 그림에 집중시키고, 그 후에 이야기를 들려주는 것이다. 또는 설교자가 분장을 하고 등장하거나, 교사나 어린이 가운데 한 명을 강단으로 초대하는 것도 좋은 방법이다. 즉, ‘그림’으로 시작하라는 것은, 꼭 그림을 1장 보여주라는 뜻이 아니다. 아이들의 주의를 집중시킬 수 있는 ‘그림’으로 설교를 시작해야 한다는 것을 뜻한다.

간혹 설교의 첫 단계에서 설교자가 전하려고 하는 설교의 핵심, 즉 결과를 미리 말해주는 설교자가 있다. 그런데 이 단계에서 설교의 핵심을 말해주는 것은 어린이들의 상상력을 가로막고 집중력을 떨어뜨리는 원인이 된다. 예를 들어, 우리가 영화를 본다고 생각해 보자. 영화가 시작되자마자 자막이나 배우가 등장해서 곧 나타나게 될 주인공들 간의 갈등이나 사건이 어떻게 해결되는지를 설명한다면, 영화에 대한 기대감이나 상상력이 사그라들고 말 것이다. 대부분의 영화

는 시작 부분에서 영화에 등장하는 인물들을 보여준다. 그들의 가족, 친구, 직업 등을 묘사한다. 그 후 인물들 사이에서 사건이나 갈등이 발생하고, 그 이야기가 영화 전체를 이끌어간다. 그리고 그 갈등은 영화의 마지막 부분에 가서야 해결된다. 어린이 설교도 이처럼 진행되어야 한다. 설교의 첫 단계에서 설교의 결론을 말하거나, 결론을 예측할 수 있는 것으로 설교를 시작하는 일은 피해야 한다. 어린이들이 마지막까지 흥미를 유지한 채 설교를 들을 수 있도록, 미리 결론을 말하기보다는 흥미를 유발할 수 있는 이야기로 설교를 시작해야 한다.

예를 들어, 요한복음 20장 25-28절 말씀으로 ‘예수님의 부활을 의심하지 말고 믿어야 한다’는 포인트⁴를 전하는 설교를 한다고 가정해 보자. 첫 단계에서 어린이들에게 어떻게 그림을 그려주며 설교를 시작할 수 있을까? 먼저 이렇게 시작할 수 있을 것이다.

“오늘 우리가 읽은 말씀은 예수님의 부활을 의심한 도마의 이야기예요. 우리는 예수님의 부활을 의심하지 말고 믿어야 해요. 우리 함께 예수님의 부활 이야기를 살펴볼게요.”

이와 같은 접근은, 설교의 첫 단계에서 이미 설교의 결론이 무엇인지 알려주고 진행하는 것이다. 어린이들은 본문의 내용이 도마의 이야기이며, 도마와 같이 예수님의 부활을 의심하지 말고 믿어야 한다는 결론을 이미 들었다. 이러한 접근은 어린이들의 호기심과 상상력을 제한하기 때문에, 어린이들을 설교의 마지막까지 이끌고가기 어렵다.

하지만 이 설교의 첫 단계를 왕이 사용했던 ‘은수저’에 대한 이야

⁴ 강해 설교에서 본문의 핵심을 빅 아이디어 혹은 메인 아이디어라고 한다면, 여기에서 말하는 포인트는 설교자가 전하고자 하는 한 문장으로 정리된 설교의 핵심을 말한다.

기로 시작하면 어떨까? 옛날에는 누군가의 목숨을 빼앗으려고 할 때, 상대적으로 구하기 쉬운 ‘비소’라는 독약을 음식에 넣어 독살하곤 했다. 그래서 독살이 염려될 경우, 은수저를 사용해 음식에 독이 들었는지를 확인했다. ‘은’은 빠른 시간에 비소와 화학 반응을 일으켜 색깔이 변하는 특징이 있기 때문이다. 그래서 왕이 음식을 먹기 전에 은수저로 한번 휘저어보고, 은수저의 색깔이 변하는지를 확인했다. 왜 은수저를 사용했는가? 음식에 독이 있는 건 아닌지 확인하기 위함이었다. 즉, 그것은 ‘의심’ 때문이다. 사람은 누구나 의심을 갖고 있다. 인터넷의 정보에 대해서, 사람들 사이에서 떠도는 이야기들에 대해서 의심한다. 그런 사람들의 의심은 예수님의 부활까지 이어질 수 있다. 즉, ‘은수저’에서 시작한 그림은 ‘의심’이라는 개념을 거쳐 ‘예수님의 부활’에 대한 의심으로 연결되는 것이다. 지금 예로 든 것을 정리하면 다음과 같은 흐름이 된다.

“여러분, 왕이 은수저를 사용한 것은 의심 때문이었어요. 그런데 사람은 누구나 의심을 해요. 그리고 예수님의 부활에 대해서도 의심할 수 있어요. 많은 사람들이 의심하는 예수님의 부활에 대해 우리는 어떻게 생각해야 할까요? 이 질문에 대한 답을 오늘 말씀을 통해 살펴볼게요.”

은수저 ➡ 의심 ➡ 사람은 누구나 의심한다 ➡ ‘예수님의 부활’도 의심한다.

“우리는 예수님의 부활을 믿어야 해요. 오늘 말씀을 통해서 우리가 기억해야 할 진리가 무엇인지 살펴볼게요”라고 말하면서 설교의 핵심을 한번에 보여주는 것보다, ‘은수저’를 보여주며 왕이 왜 은수저를 사용했었는지에 대해 이야기한다면, 좀 더 아이들의 이목을 집중시키면서 설교를 시작할 수 있지 않을까?

은수저에서 끌어오려는 핵심 단어는 ‘의심’이고, 사람들은 누구나 의심을 한다는 것이 이 단계에서의 그림이다. 설교의 첫 번째 단계에서는 설교자가 전하려고 하는 빅 아이디어와 반대되는 이야기나 그림, 그리고 어린이들이 들어보지 못했을 흥미로운 이야기를 마치 그림을 그리듯 시작하는 것이 좋다.

2. 설명하려 하지 말고, 이야기하라.

Picture 단계에서는 어린이들에게 무엇을 설명하기보다, 이야기를 직접 들려주는 것이 효과적이다. 예를 들어 이렇게 설교를 시작한다고 가정해 보자.

“여러분, 혹시 ‘새옹지마’라는 사자성어를 들어본 적이 있나요? 새옹지마는 한자인데, 변방 새(塞), 늙은이 옹(翁), 갈 지(之), 말 마(馬)라는 네 개의 단어가 합쳐진 말이에요. 이 사자성어는 우리의 삶에 변화가 많아서 앞으로 일어날 일을 예측하기 어렵다는 뜻이에요. 이 사자성어가 어떻게 만들어졌는지 지금부터 이야기해 줄게요.”

이렇게 설교를 시작했다면, 이어서 새옹지마라는 사자성어의 유래에 대해서 설명할 것이고, 그 이야기로부터 추출한 어떤 개념을 설교와 연결시킬 것이다. 그런데 이렇게 개념을 설명하는 것보다, 다음과 같이 곧바로 이야기 자체를 들려주면 어떨까?

“중국 변방에 한 노인이 살고 있었어요. 이 노인에게는 말이 한 필 있었어요. 어느 날, 이 말이 도망을 쳤어요. 사람들은 노인을 위로했어요. 하지만 노인은 ‘이 일이 좋은 일이 될지 누가 알겠소?’라고 말했어요. 말이 도망갔으니까 누가 봐도 나쁜 일이 일어난 거 같은데, 노인은

다르게 생각했어요. 여러분이 만약 이 노인이라면 어떻게 할까요?”

어린이 설교는 어떤 이야기가 끝날 때 그 이야기를 정리해 주는 것이 필요하다. 어차피 이야기의 결론 부분에서 설교의 핵심과 연결시키기 위해 개념을 정리해 주어야 하기 때문에 곧바로 이야기를 시작하는 것이 좋다. 어린이들의 집중력은 한순간에 흐트러질 수 있다는 것을 항상 기억해야 한다.

3. 이야기를 PLOT하라.

한 편의 설교도 전체적으로 PLOT 구조를 가져야 하지만, 어린이들의 시선을 사로잡아야 하는 Picture 단계 안에서도 PLOT이 필요하다. 즉, 어린이들의 주의를 집중시키기 위한 ‘이야기’도 PLOT 구조를 가져야 한다. 이야기의 배경과 상황이 제시되고, 그 안에서 흥미를 유발하는 갈등이 제시되며, 그 갈등이 해결되는 구조를 가져야 한다. 단순한 시간의 나열이 아닌 어린이들의 상상력을 자극할 수 있도록 이야기를 구조화해야 한다. 즉, 설교의 첫 번째 단계도 더 조직적으로 PLOT 구조를 만들어야 한다. 어린이들이 긴장을 유지한 채 설교에 집중할 수 있는 이야기 구조를 만들라. 이야기를 펼쳐나가는 데 사용하는 단어 하나, 그 이야기를 흥미롭게 만들 수 있는 요소 하나, 그리고 그 이야기를 담아내는 목소리 하나까지 세심하게 구성하는 것이 필요하다.

2단계

Leap - 질문



두 번째 Leap 단계에서는 설교자가 전하고자 하는 설교 핵심으로 어린이들의 집중력을 끌어와야 한다. 첫 번째 단계에서 두 번째 단계로의 도약(Leap)이 있어야 하는데, 그것은 설교의 핵심 질문을 통해 가능하다. 설교자가 1단계를 통해 어린이들의 주의를 집중시켰다면, 이야기가 정리되는 시점에서는, 그 이야기를 그들의 삶으로 연결시켜 주는 질문을 던져야 한다. 여기까지의 과정을 다음과 같이 설명할 수 있다.

어린이들의 머릿속 **그림** → 설교자가 의도한 질문
설교자의 **그림**(Picture)을 통해

두 개의 그림이 있다. 예배가 시작되기 전에 어린이들의 머릿속에 있던 그림과, 설교 초반에 Picture 단계를 통해 설교자가 어린이들에게 그려준 그림이 그것이다. 만약 설교가 끝났을 때, 어린이들의 머릿속에 첫 번째 그림만 남아 있다면 어떻게 생각할 수 있을까? 설교의 도입이 제대로 이루어지지 않았다고 말할 수 있을 것이다. 혹은 두 번째 그림만 남아 있다면 어떨까? 재미있는 이야기, 감동적인 이야기만 어린이들의 머릿속에 남고, 어린이들이 그 이야기에 사로잡혀 정작 들어야 할 하나님의 말씀을 듣지 못했다고 생각할 수 있을 것이다. 결국 설교의 도입은 어린이들의 머릿속에 있던 그림을 지우고, 설교자가 의도한 질문이 남도록 기능해야 한다. 그리고 이어지는 두 번째 단계에서는 설교자가 의도하는 질문으로 도약해야 한다. 설교자의 이

야기에 꼭 빠져서 두 번째 단계까지 왔을 때, 어린이들은 그 이야기가 자신의 이야기라고 느껴야 한다. 설교자가 도입에서 그려준 그림이 질문을 통해 자연스럽게 어린이들 각자의 삶의 그림으로 연결되어야 한다. 이 단계에서 기억해야 할 몇 가지 원리가 있다.

1. 귀납적으로 접근하라.
2. Picture의 핵심 개념과 Leap의 질문을 일치시키라.
3. 삶과 연결되게 질문하라.
4. 성경에 답이 있음을 알려주라.

1. 귀납적으로 접근하라.

귀납적으로 접근하라는 말은 개별적인 것에서부터 시작해 보편적인 것으로 접근하라는 것이다. 국립국어원의 표준국어대사전에서는 귀납을 이렇게 정의한다. “개별적인 특수한 사실이나 원리로부터 일반적이고 보편적인 명제 및 법칙을 유도해 내는 일.” 즉, 두 번째 단계에서 귀납적으로 접근한다는 것은, 어떤 특정한 상황에서 일어난 상황이나 문제들이 실은 우리 모두의 문제라고 지적하는 것을 말한다. 어린이들이 설교자의 이야기를 재미있게 들은 후에 이야기 속에 나오는 문제가 모든 사람의 문제이기도 하고, 알고 보니 자신에게도 같은 문제가 있다는 것을 깨닫게 되는 것이다. 설교를 듣는 모든 어린이가 이와 같은 생각을 하게 해야 한다.

2. Picture의 핵심 개념과 Leap의 질문을 일치시키라.

설교의 첫 단계를 흥미로운 이야기로 시작했다면, 그 이야기의 핵심 개념은 설교자가 말하고자 하거나 해결하고자 하는 질문과 일치해

PART II

창세기



창세기 1:26-28

| 제 목 | 가장 특별한 창조물인 하나님의 형상

| 포인트 | 하나님의 형상에 맞게 살라!

참고
자료

1. '예수빌리지 구약 1' 학령기 2과의 성경 이야기 그림이 사용되었습니다.

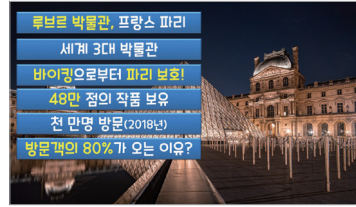
2. 큐알 코드를 인식하면, '도입 PPT'를 내려받을 수 있습니다.

TIP. 설교문의 ▶ 표시된 곳에서 엔터키를 누르면 애니메이션 효과가 나타납니다.





(‘루브르 박물관’을 보여주며) 프랑스 파리에 세계적으로 유명한 박물관이 있어요. 우리 중에 이미 가본 적이 있거나 한 번쯤은 들어봤을 만한 ▶ ‘루브르 박물관’인데요. 이 박물관의 이름을 들어본 적이 있는 사람은 고개를 끄덕여볼까요?



루브르 박물관은 영국의 영국 박물관, 로마의 바티칸 박물관과 함께 ▶ 세계 3대 박물관 중의 하나예요. 이곳은 원래 필리프 2세가 ▶ 바이킹으로부터 프랑스 파리를 보호하기 위해 만든 요새였는데, 나중에 수리해서 왕궁으로 사용한 이후 박물관이 되었어요.

루브르 박물관에는 매우 유명한 작품들이 다양하게 전시되어 있어요. 루브르 박물관 홈페이지를 확인해 보니, 박물관 안에 ▶ 약 48만 점의 작품들이 있다고 해요(2022년 1월 기준). 작품이 너무 많아서 이 중에 상당수는 창고에 보관되고 있을 정도지요.

2018년에 처음으로 루브르 박물관을 찾은 사람이 ▶ 1,000만 명을 넘었고, 2019년에도 960만 명이나 되는 사람들이 그곳을 처음 방문했어요. 영국의 ‘가디언’이라는 신문은 루브르 박물관을 찾는 사람 가운데 80퍼센트가 어떤 한 작품을 보기 위해 온다고 보도했어요(2019년 8월 13일자).

▶ 이렇게 많은 사람을 루브르 박물관으로 이끄는 작품은 무엇일까요? (대답을 들은 후) 바로 ‘모나리자’예요. 이탈리아어로 ‘모나’는 결혼한 여성의 이름 앞에 붙이는 높임말이고, ‘리자’는 초상화의 모델이 된 여인의 이름이에요. 그래서 우리말로 ‘모나리자’를 번역하면 ‘리자

여사' 정도로 말할 수 있지요.

많은 사람이 '모나리자'를 보려고 루브르 박물관에 오기 때문에, 이 그림을 보기 위해서는 보통 1시간가량 기다려야 해요. 방학이나 휴가 기간에 관람객이 더 몰려오면 2-3시간을 기다려야 할 때도 있어요. 이렇게 긴 시간을 기다린 후에 '모나리자'를 볼 수 있는 시간은 얼마나 될까요? 아쉽게도 사진 찍는 사람들로 붐비기 때문에 이 그림을 오래 보기는 어려워요. 몇 시간을 기다려서 잠깐 사진만 찍고 오는 경우가 대부분이지요.

(‘모나리자’를 보여주며) 여러분, ▶ 왜 이토록 많은 사람이 ‘모나리자’를 보려고 하는 걸까요? 아마도 이 작품이 가지고 있는 ▶ 특별함 때문일 거예요. 이런 특별함은 ‘모나리자’뿐 아니라, 우리 주위에서도 얼마든지 다양한 작품이나, 장소, 동식물 등에서 찾아볼 수 있어요. 그리고 ▶ 그것들이 특별한 데는 이유가 있지요. 뛰어난 매력을 가지고 있거나, 어떤 중요한 의미를 품고 있기 때문이에요.



그런데 특별한 것 중에서도 가장 특별한 것이 있다는 사실을 알고 있나요? 다른 무엇과도 비교할 수 없을 만큼 특별한 그것은 무엇일까요? (대답을 들은 후) 바로 ‘사람’이에요. 사람이 특별한 이유는 무엇일까요? 그리고 그 특별함과 관련해서 우리가 기억해야 할 진리는 무엇일까요? 오늘 말씀을 통해 이 질문에 대한 답을 함께 찾아볼 거예요. 다 같이 창세기 1장 26-28절을 읽어보아요.





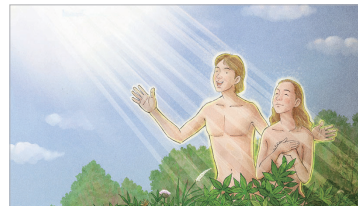
오늘 말씀을 보면 사람이 다른 피조물보다 특별한 두 가지 이유를 알 수 있어요. 사람이 다른 창조물과는 다르게 특별한 첫 번째 이유는, 사람이 하나님의 형상으로 창조되었기 때문이에요.



창세기 1장 1절에는 하나님이 온 우주와 모든 것을 창조하셨다고 기록되어 있어요. 여러분, 하나님이 첫째 날에 무엇을 만드셨는지 기억하고 있나요? (대답을 들은 후) 그래요. 빛을 만드셨어요. 그리고 빛과 어둠을 나누어 빛을 ‘낮’이라고 부르시고, 어둠을 ‘밤’이라고 부르셨어요.

둘째 날, 하나님은 하늘을 만드셨어요. 물을 하늘 위의 물과 하늘 아래의 물로 나누어, 그 공간을 하늘이라고 부르셨어요. 하나님은 하늘 아래의 물을 한곳으로 모으시고 물이 드러나라고 말씀하셨어요. 이렇게 모인 물을 바다라고 하셨고, 물을 가리켜서 땅이라고 부르셨어요. 셋째 날, 하나님은 땅 위에 식물들과 나무들을 창조하시고 만드신 공간들을 하나씩 채워가셨어요. 넷째 날에는 해, 달, 별을 만드셔서 우주를 채우셨어요. 다섯째 날에는 하늘의 새와 바다의 물고기를 만드셔서 하늘과 바다를 채우셨어요. 마지막 여섯째 날에는 동물을 만드셔서 땅을 채우셨어요. 그런데 하나님의 창조는 여기에서 끝나지 않았어요. 하나님은 가장 마지막에 ‘사람’을 창조하셨어요.

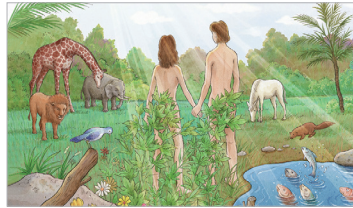
오늘 말씀을 보면 하나님이 사람을 창조하실 때 다른 창조물들과는 다르게 창조하신 것을 알 수 있



어요. 본문 27절 말씀이에요. “하나님이 자기 형상 곧 하나님의 형상대로 사람을 창조하시되 남자와 여자를 창조하시고.” 하나님이 창조하신 다른 피조물들과 사람 사이에는 큰 차이가 있어요. 바로 사람이 ‘하나님의 형상’으로 창조되었다는 사실이에요.

그렇다면 하나님의 형상으로 창조되었다는 말은 어떤 의미일까요? 이 말은 사람이 하나님의 성품을 닮도록 창조되었다는 뜻이에요. 즉, 하나님은 우리가 하나님을 닮도록 만드셨어요. 여러분, 하나님은 어떤 분인가요? 하나님은 온 우주와 모든 것을 창조하시고 사람이 살 수 있는 모든 환경을 창조하신 창조주세요. 그런데 그런 하나님이 우리를 하나님과 닮도록 창조하셨대요. 세상에 사람 이외에 하나님의 형상을 따라 창조된 존재가 또 있을까요? (대답을 들은 후) 없지요. 유일하게 사람만 하나님의 형상을 따라 창조되었어요. 그렇다면 우리는 소중할까요, 그렇지 않을까요? 당연히 소중하고, 아주 특별할 수밖에 없어요.

사람이 다른 창조물과 다르게 특별한 두 번째 이유는 하나님이 사람에게 ‘문화명령’을 주셨기 때문이에요. 우리가 읽은 창세기 1장 28절은 이렇게 기록되어 있어요.



“하나님이 그들에게 복을 주시며 하나님이 그들에게 이르시되 생육하고 번성하여 땅에 충만하라, 땅을 정복하라, 바다의 물고기와 하늘의 새와 땅에 움직이는 모든 생물을 다스리라 하시니라.”

하나님은 하나님의 형상대로 사람을 창조하신 후, 사람들에게 자녀를 많이 낳고 번성하라고 말씀하셨어요. 그리고 땅을 정복하고 다스

리라고 명령하셨어요. 이것을 ‘문화명령’이라고 해요. 즉, 문화명령은 하나님이 이 세계와 세계 안의 모든 것을 창조하신 후 사람에게 생육하고 번성하며, 땅을 정복하고, 땅에 충만하도록 임무를 주신 것을 표현한 말이에요.

하나님이 창조하신 세계를 다스리라는 명령은 하나님의 형상을 닮은 사람에게만 주어진 명령이에요. 하나님은 오직 사람에게만 이렇게 명령하셨어요. 그래서 사람은 다른 피조물들과는 분명 다르고, 특별한 존재예요.

여러분, 오늘 말씀을 통해서 우리는 사람이 특별한 두 가지 이유를 알 수 있었어요. 첫째는 하나님의 형상으로 창조되었기 때문이고, 둘째는 문화명령을 받았기 때문이에요. 우리는 하나님의 형상으로 특별하게 창조되었고, 문화명령을 받은 피조물이에요.



사람들은 흔히 누군가의 겉모습만 보고 그 사람이 특별한지 아닌지를 판단하려고 해요. 부자든 가난하든, 공부를 잘하든 못하든, 모든 사람은 저마다 아주 특별해요. 왜냐하면 우리가 하나님의 형상을 닮도록 창조되었고, 하나님이 우리에게 문화명령을 주셨기 때문이에요. 오늘 말씀은 특별한 우리에게 이렇게 말씀하고 있어요. **“하나님의 형상에 맞게 살라!”** 우리가 하나님의 형상이기 때문에 특별하다는 것을 잊지 않는 저와 여러분이 되길 기도해요. ●

