



PICO-9618I

# 숫자나라 여행!



©1996 SEGA  
Manufactured and distributed by Samsung Electronics, CO., Ltd.,  
under license from Sega Enterprises, Ltd., Japan

Smart & Soft

SAMSUNG

삼성전자



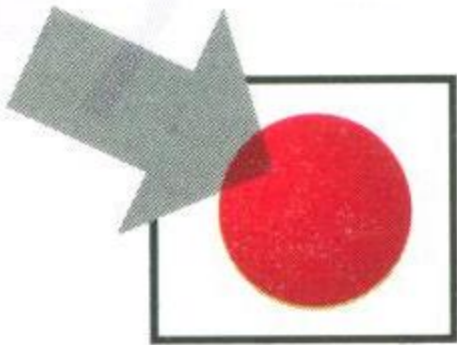
본 프로그램은 파머 할머니의 시골집을 배경으로 3마리의 쥐와  
엄마 거위가 등장해서 수개념을 자연스럽게 익힐 수 있도록 이끌어주고  
있습니다. 어린이들이 3마리 쥐의 안내로 파머 할머니의 시골집을  
다니면서 숫자와 산술활동으로 이루어진 다양한 게임을 하면서 재미있게  
수에 접근 하도록 격려해 줍니다. 본 책자는 「숫자나라 여행」소프트웨어를  
사용하실 때의 궁금한 점과 어린이의 학습을 자극하는 방법을 도와 드리려고  
합니다. 즐겁고 효과적인 학습을 위하여 본 자료가 도움이 되길 바랍니다.



## 미리 알아두세요.



그림책 화면에서 파머 할머니, 세마리 쥐 그리고 다른 친구들이나 물체에  
요술펜을 대고 눌러보세요. 선택한 캐릭터나 물체가 움직이게 됩니다.  
또, 특정부분을 누르면 새로운 놀이활동이 시작됩니다.  
(예; 그림책 1페이지 치즈 → 치즈가게놀이)



그림책의 각 장면에서 빨간단추를 누르면 그 페이지의 1번 활동이 시작됩니다.  
(예; 그림책 1페이지 → 치즈가게놀이)  
놀이도중 도움이 필요할때 누르면, 다음단계에 필요한 물체를 반짝거리게  
해서 정답을 알려주는 경우도 있습니다.



놀이도중에 다른 활동으로 빠져나가고 싶으면 화면 위 오른쪽 구석에  
있는 탈출아이콘을 누르세요.



유아들은 놀이를 시작함과 동시에 요술펜으로 어느것을 선택해야 하는지를  
결정하게 됩니다. 이때 물음표가 화면에 나타나 있으면 한번 눌러보세요.  
게임의 다음 단계에 필요한 물체를 반짝거리게 하면서 정답을 알려줍니다.  
(단, 도움이 필요한 경우에만 눌러주세요)



그림책 마지막 페이지의 '그림 그리기'에서는 요술펜으로 색깔과  
도구를 선택하여 그림을 그리거나, 미리 그려진 장면과 인물들을  
이용해 유아만의 창작품을 만들 수 있습니다.



## 그림책 표지

3마리의 생쥐가 숫자 상자를 들고 있네요.  
엄마 거위와 함께 파머 할머니의 시골집에서 숫자 공부를 하려나 봐요.  
자! 여러분도 함께 가볼까요.



## ♣ 부모님께

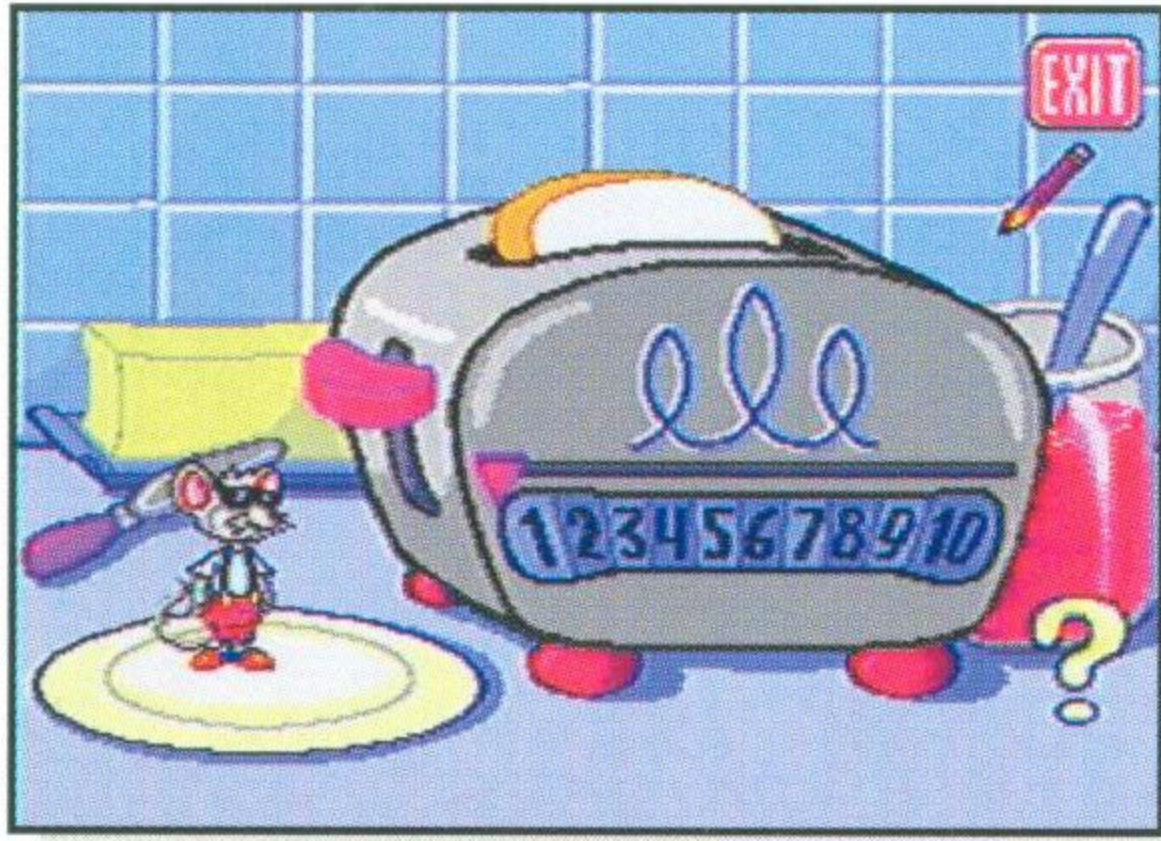
피코 놀이를 하기전에 어린이와 함께 먼저 그림책을 보면서 이야기를 해보세요.  
파머 할머니의 시골집에는 어떤 물건이 있는지 찾아 보세요. 또 물건이 몇 개인지  
세어보는 간단한 수 활동을 먼저 해 보면 어린이의 호기심이 더 해질 것입니다.

## ▶ 빵굽기

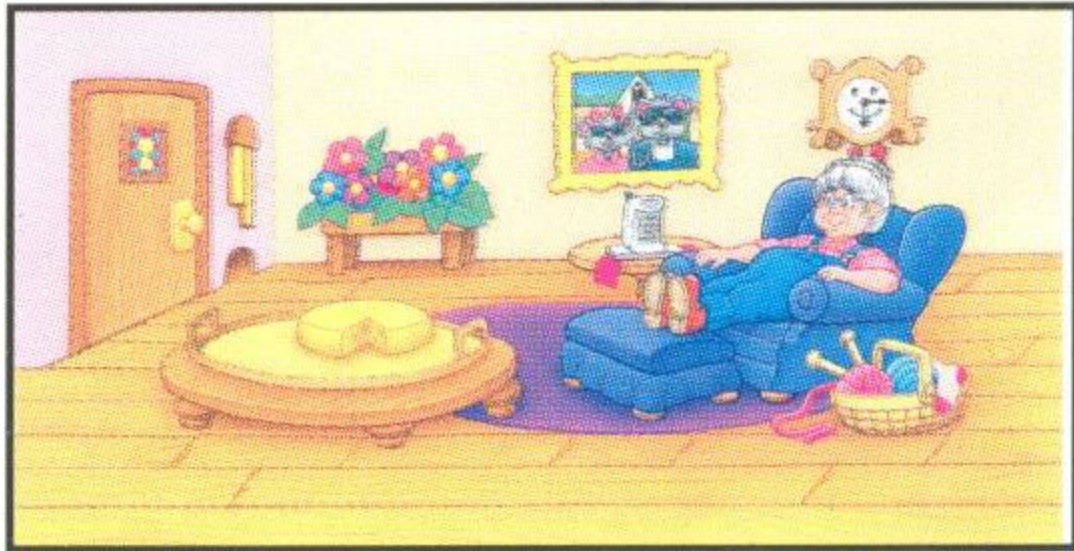
요술펜  으로 토스트기의 숫자(1~10)를 누르면 빵을 맛있게 먹을 수 있습니다.

숫자에 따라 빵은 어떻게 변할까요?

 을 누르면 자동으로 숫자가 선택되어 집니다.

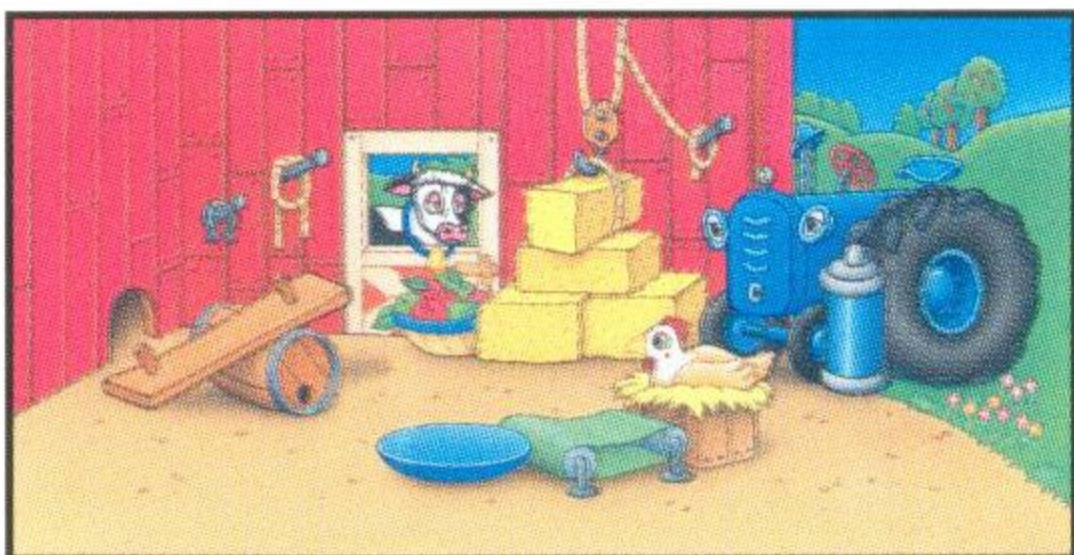


## 그림책 3쪽



째깍! 째깍! 벽시계가 말을 하네요.  
파머할머니가 뜨개질을 하기 전에 5분 동안  
쉬고 있어요. 6개의 분홍색 유리가 앞문  
유리창에서 반짝반짝 빛나고 있어요.  
7송이의 예쁜 꽃들이 마루 위 화분 안에 있어요.

## 그림책 4쪽



8개의 사과가 헛간 옆에 있어요. 빨간 사과와  
초록사과예요. 9개의 사과를 더 찾아볼 수 있을까요?  
소가 '음메' 하고 우네요. 종이 딸랑딸랑 거려요.  
임탈에게 '안녕' 하고 인사하네요.  
자, 우리 함께 잔디위의 꽃을 세어 볼까요?  
1부터 10까지.




## 그림책 표지

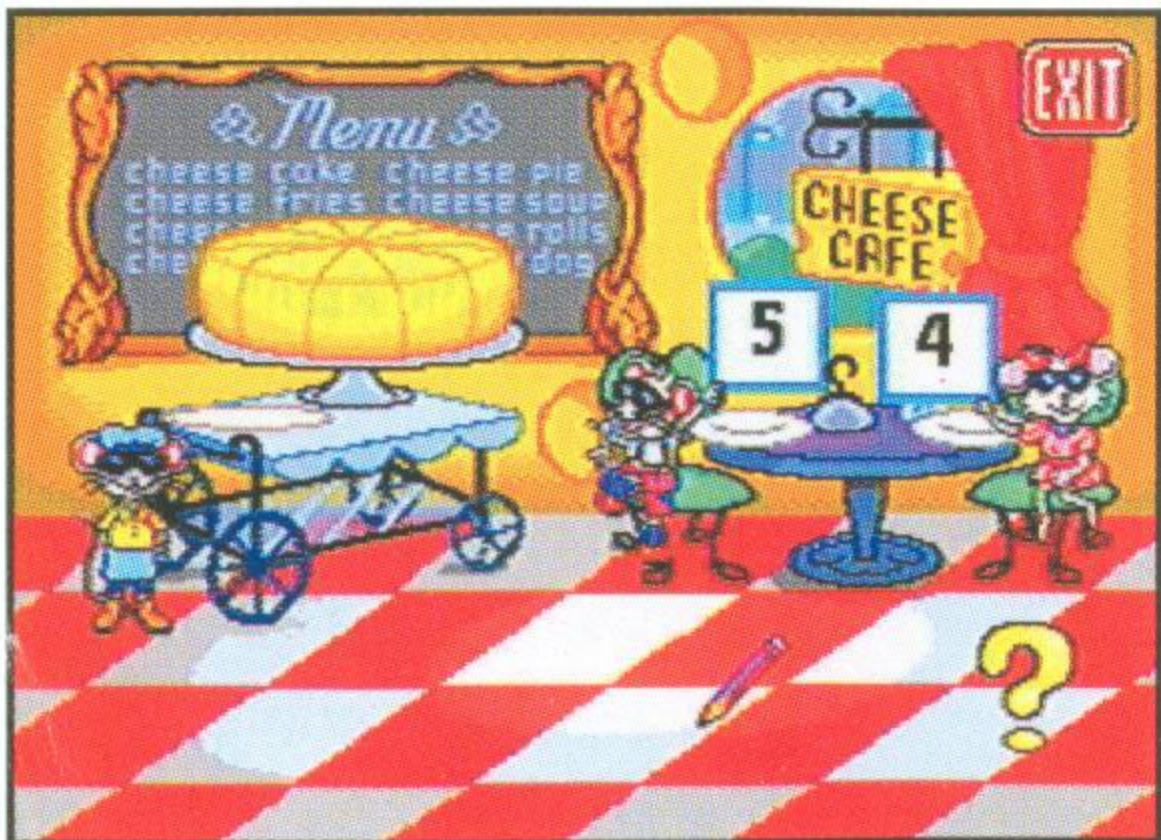
3마리의 생쥐가 숫자 상자를 들고 있는데요.  
엄마 거위와 함께 파머 할머니의 시골집에서 숫자 공부를 하려나 봐요.  
자! 여러분도 함께 가 볼까요.



- ① 쥐구멍 ② 오븐 ③ 고양이 ④ 서랍 ⑤ 파머 할머니 ⑥ 치즈-치즈 가게 놀이 ⑦ 토스트기-빵굽기

### ▶ 치즈가게 놀이

이 치즈 가게에서는 맛있는 치즈를 주문한 수 만큼 맛있게 먹을 수 있습니다. 생쥐 손님이 주문한 수대로 웨이터를 누르면, 영어음이 나오면서 치즈 조각이 웨이터의 접시에 옮겨집니다. 그 다음 요술펜  으로 손님이 앉아 있는 테이블을 누르면 생쥐는 치즈를 맛있게 먹을 수 있습니다. 만약 치즈를 접시에 잘못 놓았다면 바퀴를 누르면 됩니다.

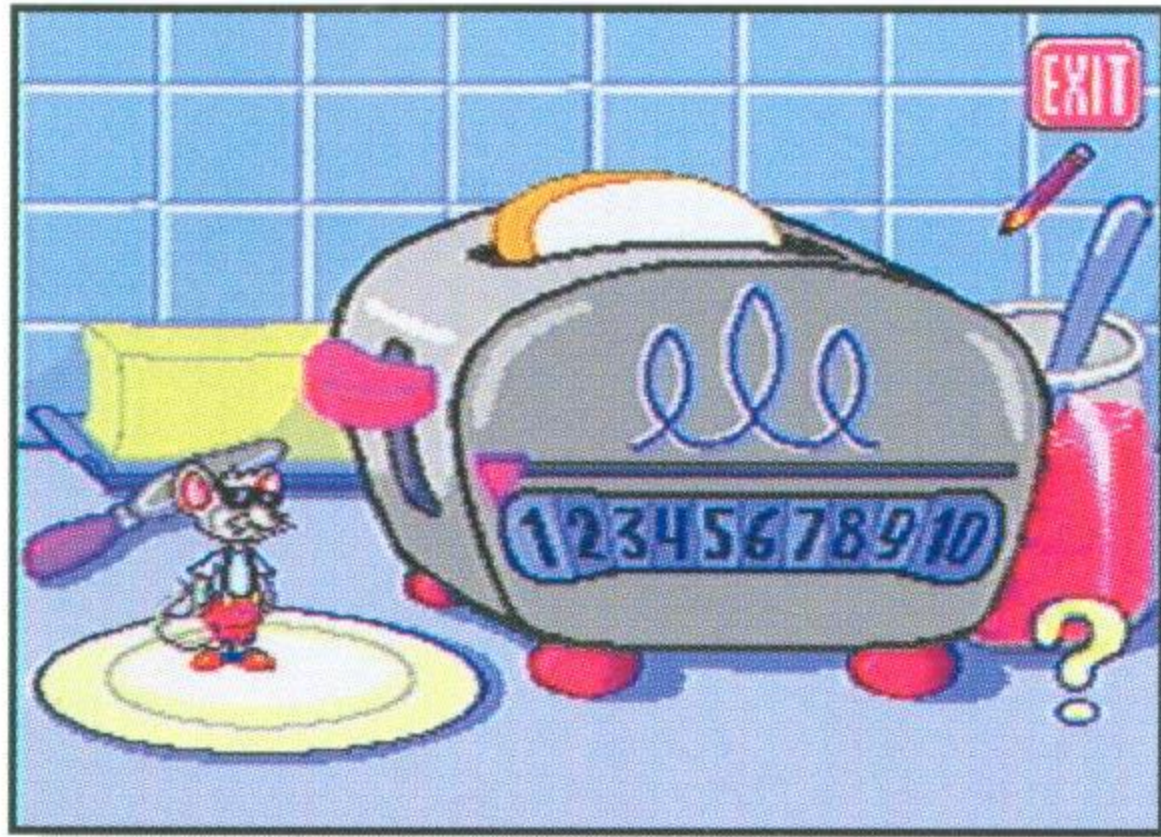


## ▶ 빵굽기 .....

요술펜  으로 토스트기의 숫자(1~10)를 누르면 빵을 맛있게 먹을 수 있습니다.

숫자에 따라 빵은 어떻게 변할까요?

 을 누르면 자동으로 숫자가 선택되어 집니다.



### Q; 빵굽기에서 수 읽기를 하는데 수의 순서를 정확히 알아야 하나요?

A; 1, 2, 3, 하나, 둘, one, two 이러한 글자만 안다면 이것은 단순한 사회적 지식에 불과 합니다. 어린이가 3, 5, 4가 아니라 3, 4, 5로 수의 순서를 바르게 말할때 어머니가 기뻐하고 칭찬을 해주면 어린이는 그 안에서 중요한 규칙을 발견하게 됩니다. 즉 1에서 10까지 각각 수를 나타내는 소리가 있고, 그 소리에 따라 수가 나타내는 의미를 점차로 이해해 나가는 것입니다. 수의 순서(세기) 알기는 하나의 기계적인 형식의 학습임과 동시에 어느 정도 기억하는 학습의 기회도 됩니다. 더불어 숫자를 소리내어 따라 읽는다면 언어 발달을 도모하게 됩니다.



### 기대되는 교육적 효과

- 영어로 숫자 읽기, - 10이하 수 셈하기, - 수와 수효 개념연결해 이해하기.



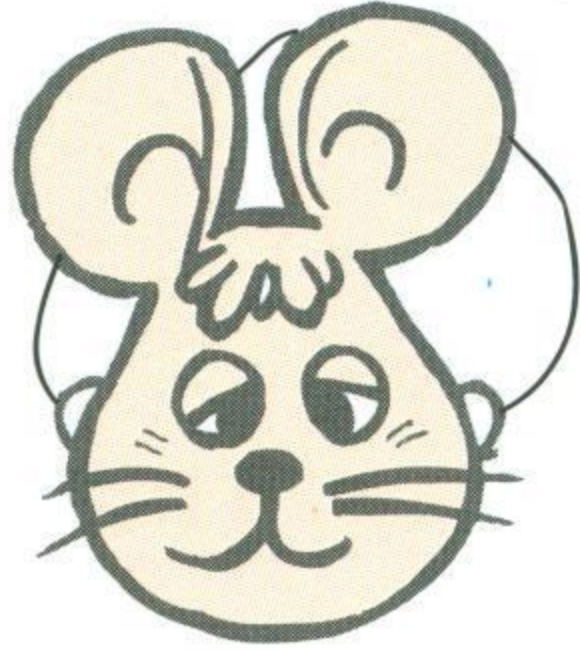


## 아이와 함께 해 보세요

### ● 생쥐가면 만들기

파머 할머니의 시골집을 구경시켜준 생쥐가 되어 보세요.

직접 가면을 만들어 써 보고, 피코 속의 생쥐가 되어서 주위의 물건이 몇개인지 세어 보세요.



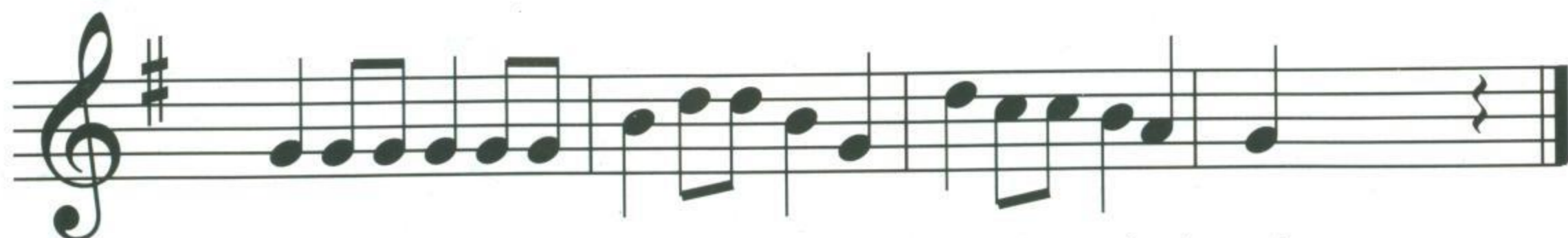
### ● 인디언 노래

유아는 수의 순서를 노래를 통해서도 재미있게 익힐 수 있습니다.

인디언 노래는 유아에게 수에 대한 흥미로움을 더해 줍니다.



한 작은 두 작은 셋 작은 아 이 넷 작은 다섯 작은 여섯 작은 아 이



일곱 작은 여덟 작은 아홉 작은 아 이 열 작은 아 이 다.






## 그림책 2쪽

작은 침대가 있는 이 방에는 무엇이 있나 구경해 볼까요?  
책장에는 책 2권이 있고, 1, 2, 3 숫자가 쓰여져 있는 블록이 3개 그리고,  
빨강, 노랑, 파랑, 검정색 물감통이 있는 이젤 판 옆에서는 고양이 잠을 자고 있습니다.  
또 어떤 것이 있나 우리들의 생쥐와 함께 구경해 볼까요?

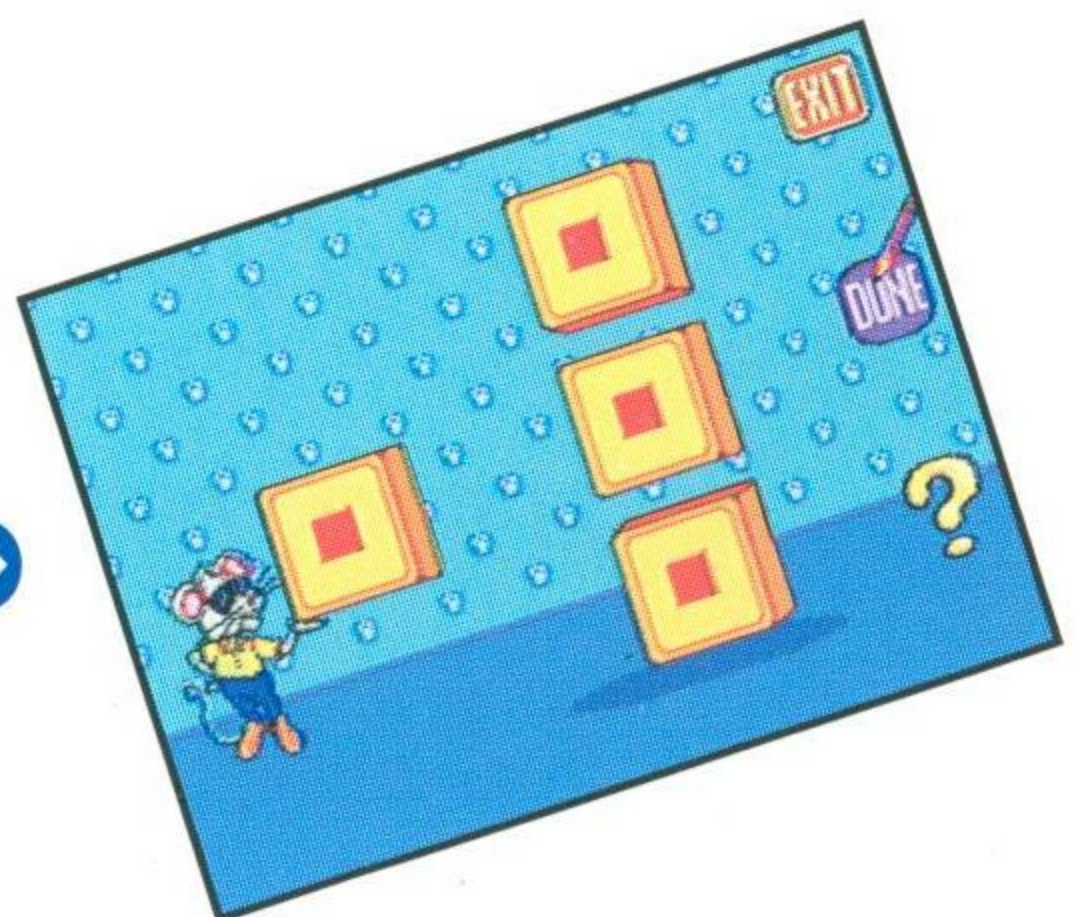
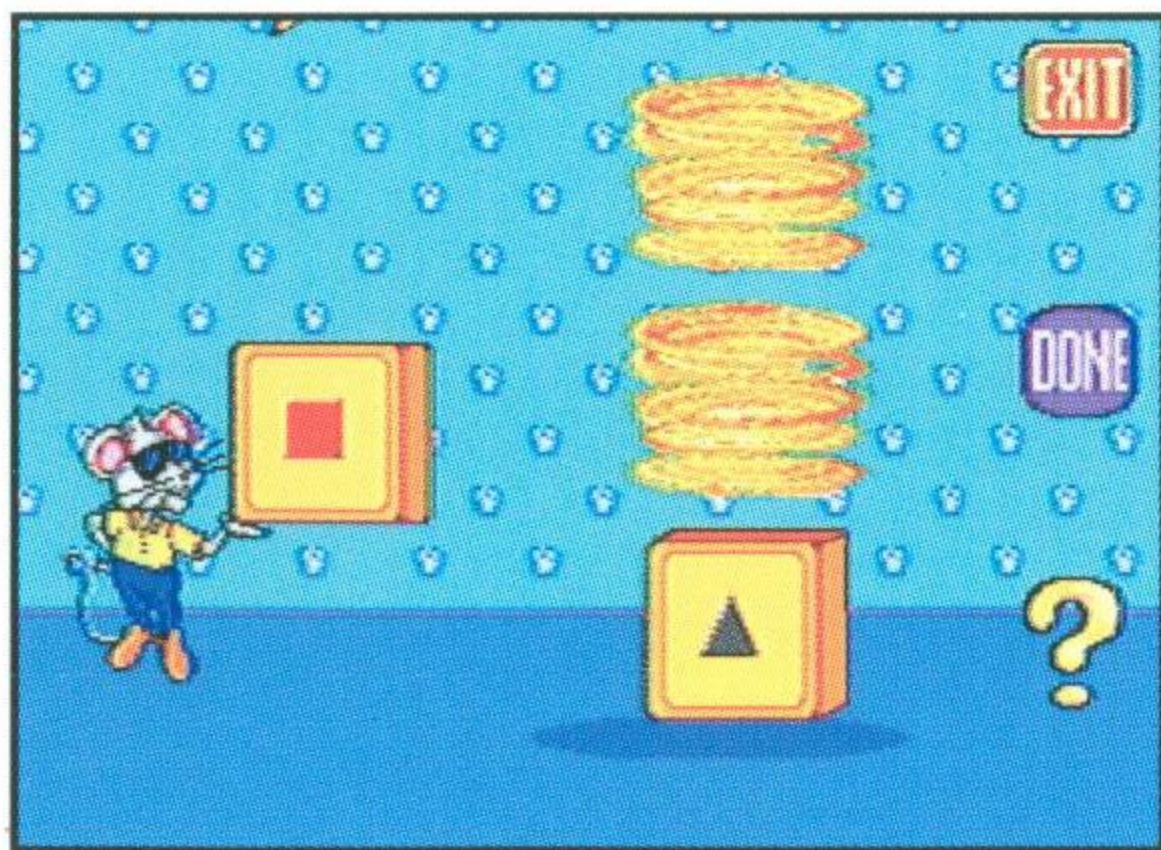


① 시계 ② 숫자 블록-상자 맞추기 ③ 쥐구멍 ④ 이젤-숫자 색칠하기


### ▶ 상자 맞추기

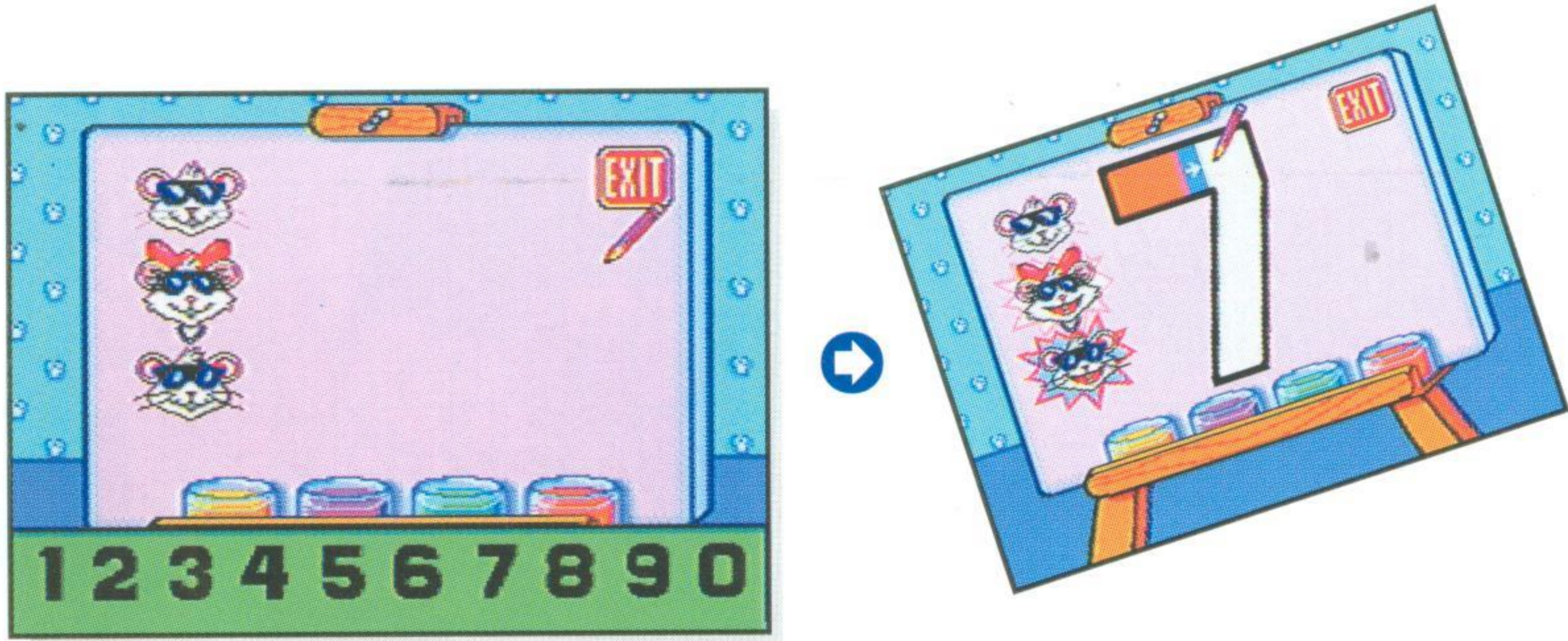
생쥐가 갖고 있는 블록에 나타난 색, 모양에 맞게 나머지 3개의 블록도 맞춰 보세요. 3개의 블록을  
요술펜  으로 누르면 돌다가 멈춥니다. 똑같은 색과 모양이 나올때까지 해보세요. 3개를 다 맞추면

 을 누르면 됩니다.  을 요술펜  으로 누르면 블록이 스스로 색과 모양을 맞춥니다.



## ▶ 숫자 색칠하기

1~9까지의 수를 써보세요. 요술펜  으로 수를 선택한 후 4가지의 물감 중 하나를 골라 3번까지 써 볼 수 있습니다. 물감을 모두 사용하면 수가 더 이쁘겠죠!



### Q; 유아의 수개념 학습에 있어서 수 쓰기는 꼭 필요합니까?

A; 유아들은 그 특징상 무엇인가를 그리기를 즐겨합니다. 성인이 보기에 낙서에서 시작한 그리기가 형태가 나타나면서 유아는 형태와 공간에 대한 개념을 습득하게 됩니다. 또한 그리기와 쓸수 있는 능력은 유아의 손 근육 발달을 도모하게 됩니다. 유아에게 있어서 모든 수가 다 쓰기 쉬운 것은 아닙니다. 어떤 수는 다른데 비해 쉽게 인식 되고 쓰여 집니다. 피코 「숫자나라 여행」의 숫자 색칠하기는 유아들로 하여금 수를 3단계로 나누어 쓰는 기회를 제공합니다. 이 활동을 여러번 반복함으로써 유아는 보다 쉽게 수 쓰기를 익힐 수 있습니다.



### 기대되는 교육적 효과

- 10이하의 수 써보기 - 눈과 손의 협응력 기르기 - 같은 색과 모양 변별하기

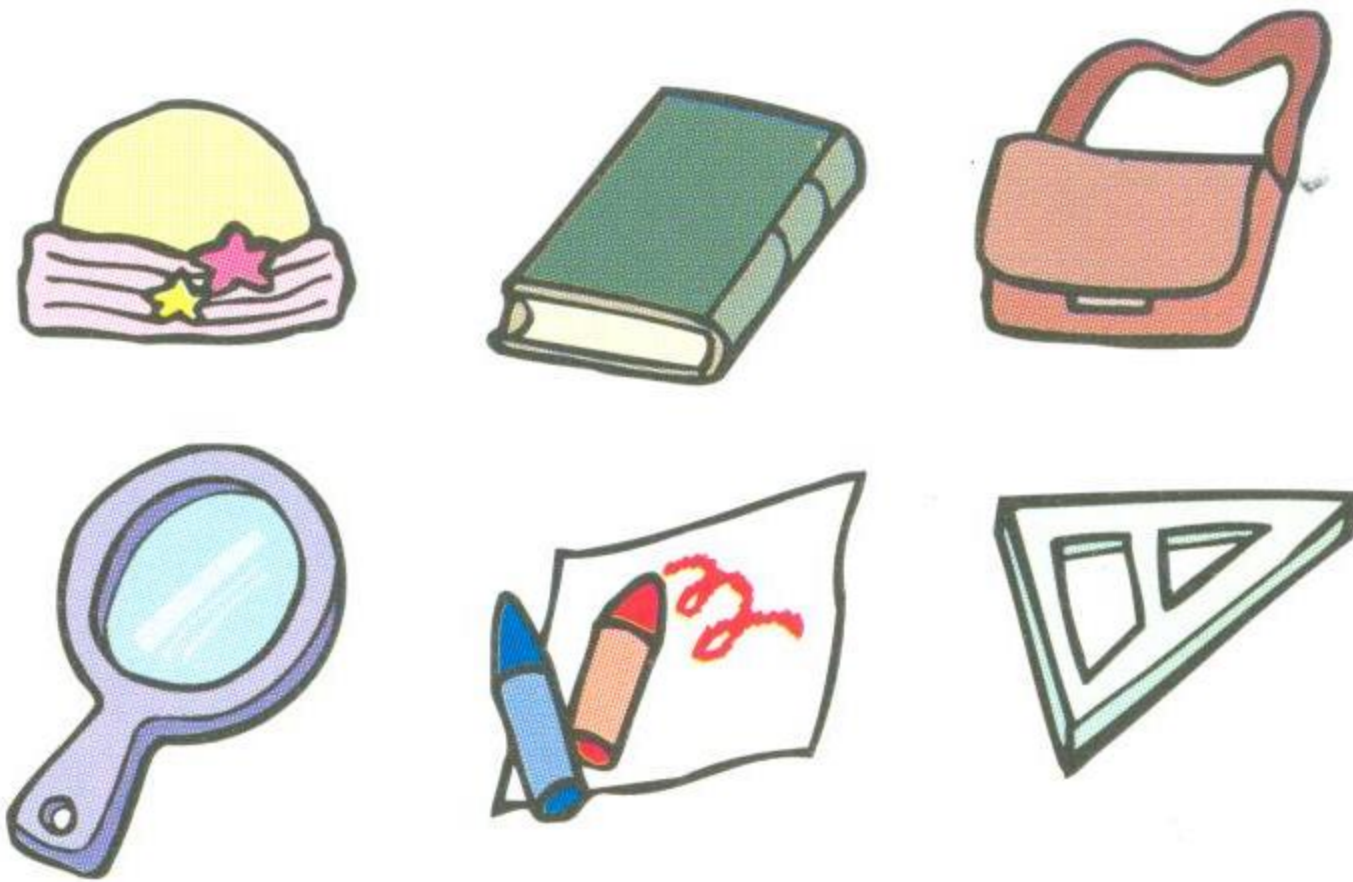




## 아이와 함께 해 보세요

### ● 수수께끼

유아와 함께 주변에 있는 같은 모양, 비슷한 모양을 가진 물건을 찾아보세요.  
 '동그란 물건을 찾아보자?' 네모난 물건에는 어떤 것이 있을까?  
 다음엔 수와 색을 덧붙여 수수께끼를 해 보세요. '나는 네모나게 생겼어요.  
 내뿜어는 1부터 0까지 쓰여 있습니다. 가끔 따르릉 따르릉하며 울리기도 합니다.  
 나는 누구일까요?' 이러한 수수께끼는 유아의 사고 확장에 많은 도움이 됩니다.



### ● 도형나라 게임

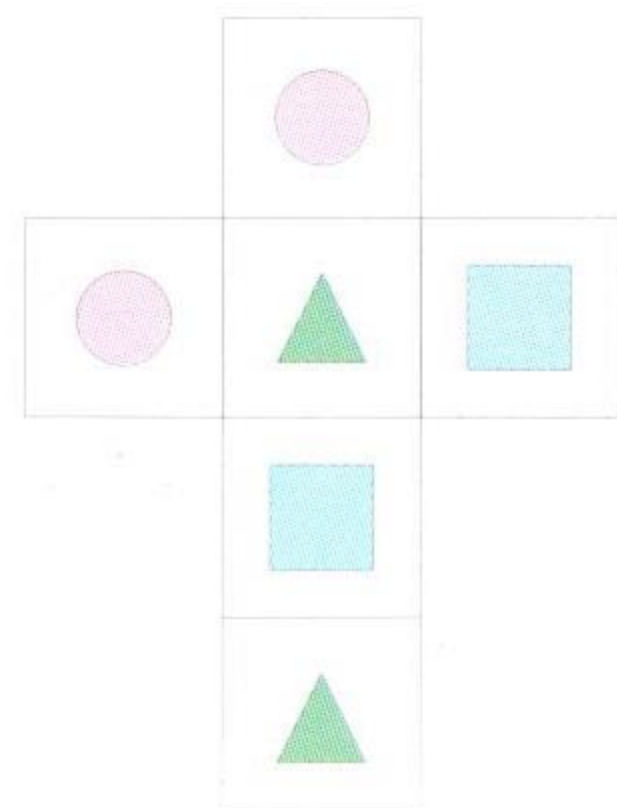
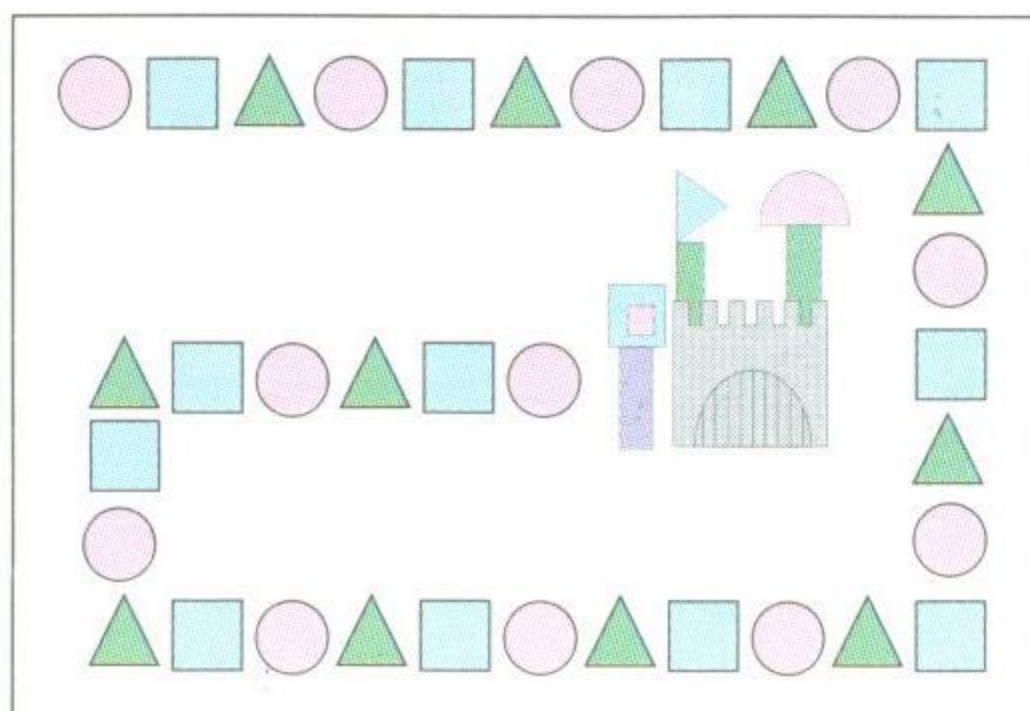
기본적인 도형 (○, △, □) 을 사용하여 간단한 게임판을 만들어 그룹 게임을 하면서 유아는 모양의 변별력과 게임에 필요한 규칙을 익힐 수 있습니다.

자 료: 게임판, 말 주사위

방 법: 1)순서를 정한다

2)주사위를 던져 나온 모양을 찾아 가까이 있는 같은 모양으로 간다

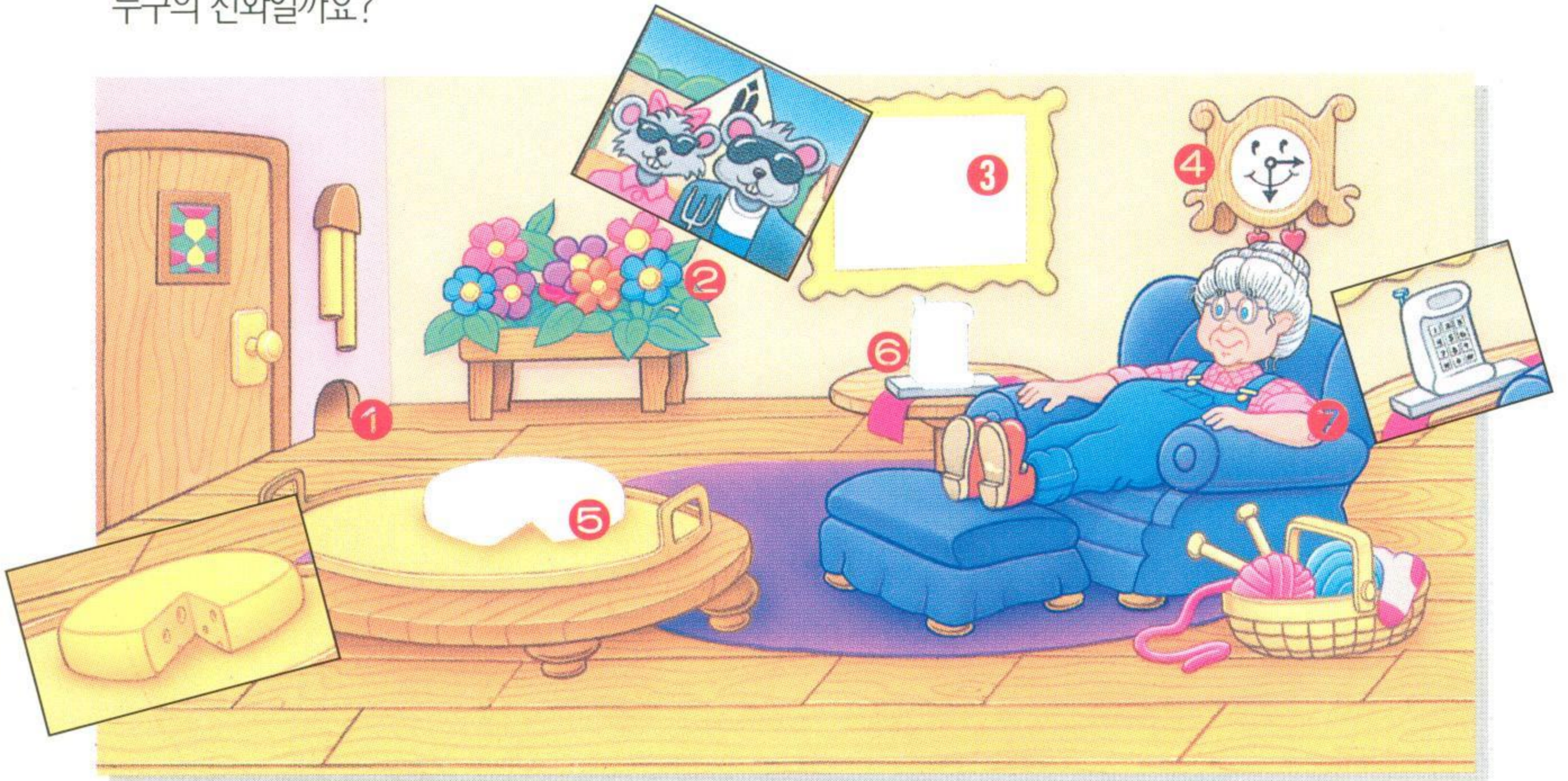
3)모양나라에 먼저 오면 게임이 끝난다.





# 그림책 3쪽

파머 할머니의 거실입니다. 아름다운 꽃도 있습니다.  
액자속에 있는 쥐들은 누구일까요?  
따르르릉 전화가 왔네요.  
누구의 전화일까요?



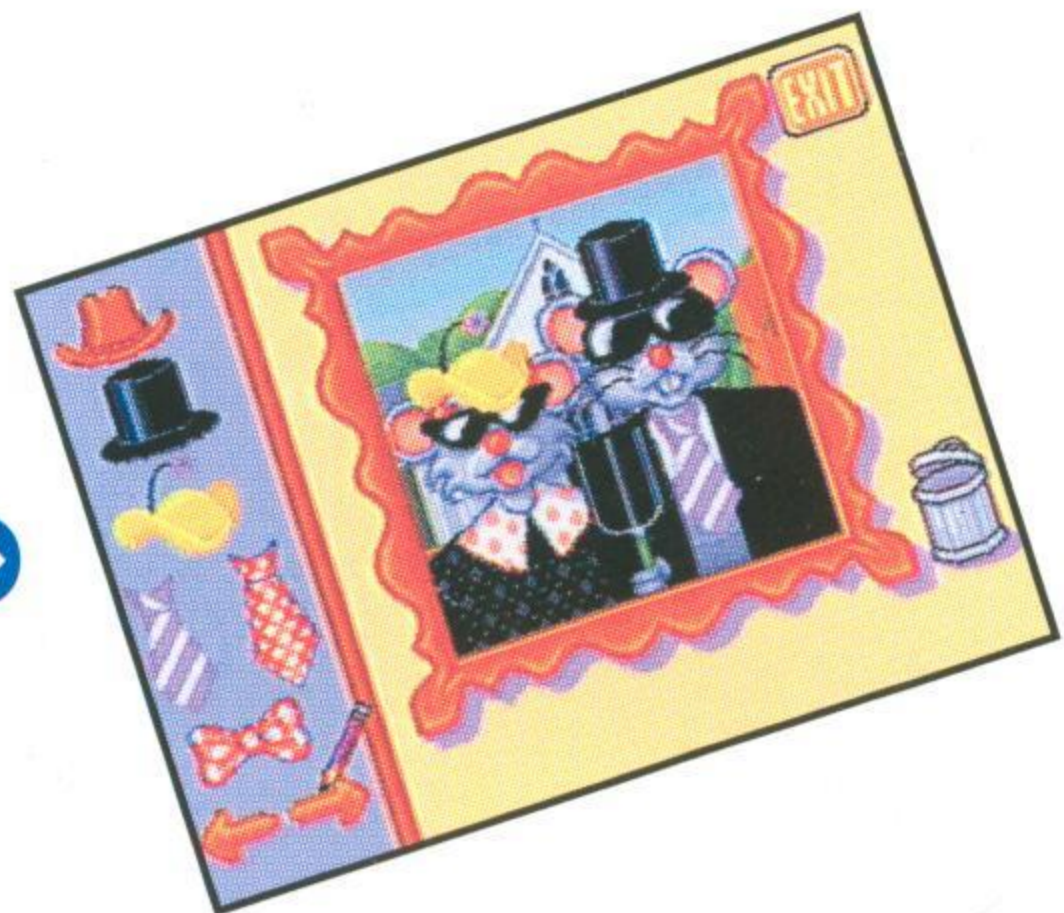
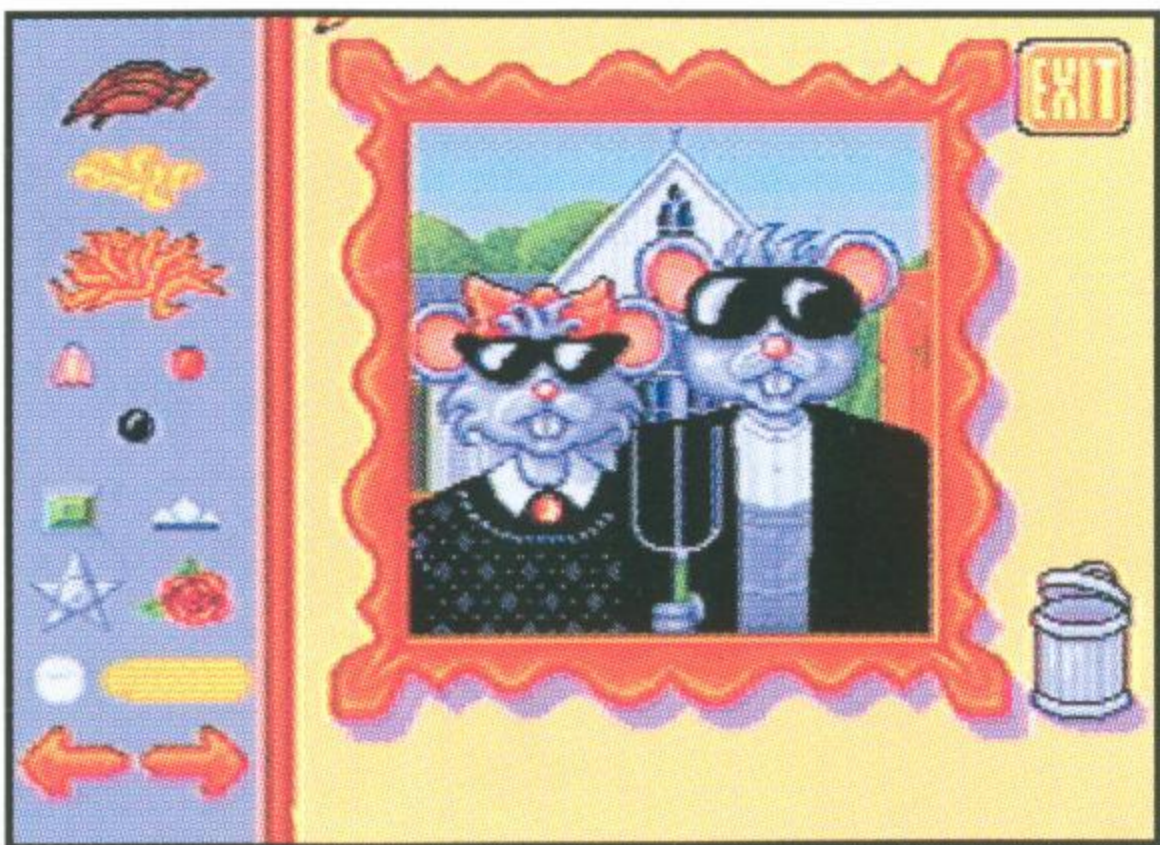
① 쥐구멍 ② 꽃 ③ 액자-그림 완성하기 ④ 시계 ⑤ 치즈-치즈조각 먹기 ⑥ 전화기-전화걸기 ⑦ 할머니

## ▶ 농장쥐 완성하기

액자 속에 있는 쥐들을 멋있게 꾸며 보세요. 여기에 아주 많은 옷과 악세서리가 있습니다.

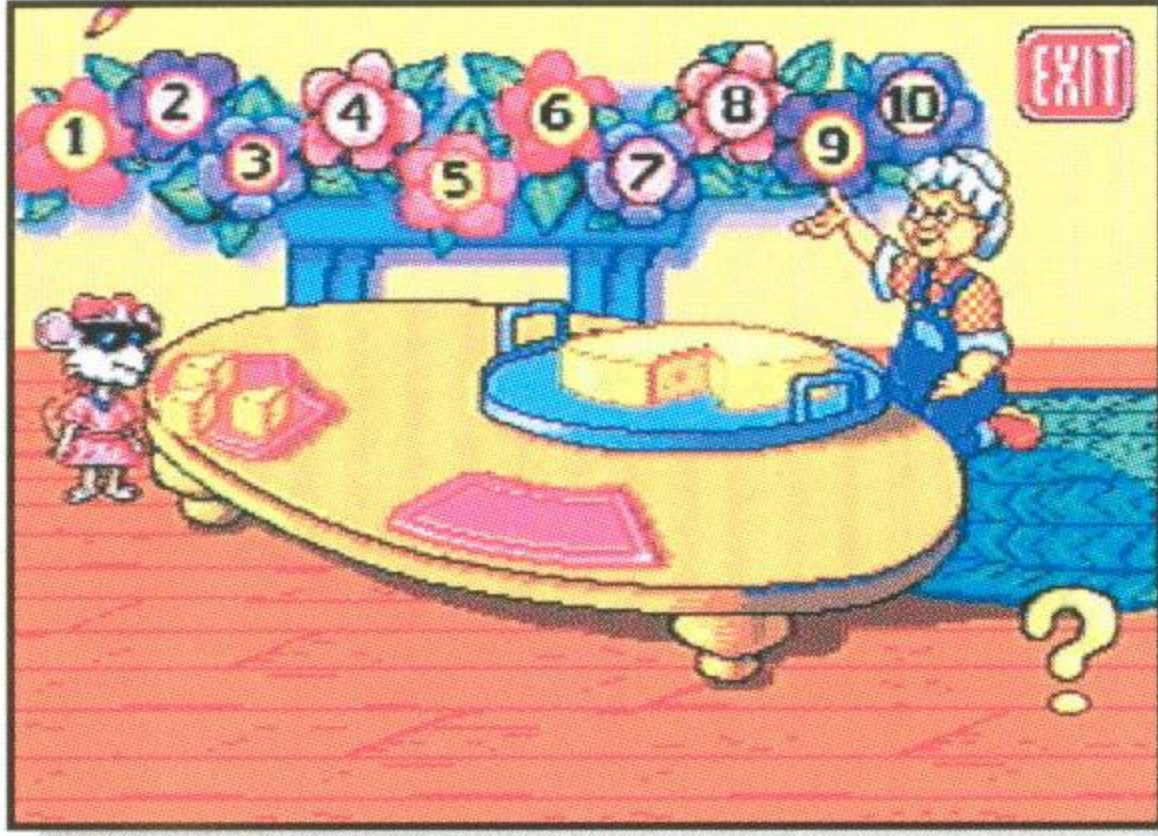
화살표 를 요술펜 으로 찍으면 더 많은 옷과 악세사리를 구할 수 있습니다.

마음에 들지 않으면 휴지통 에 버릴수도 있습니다.



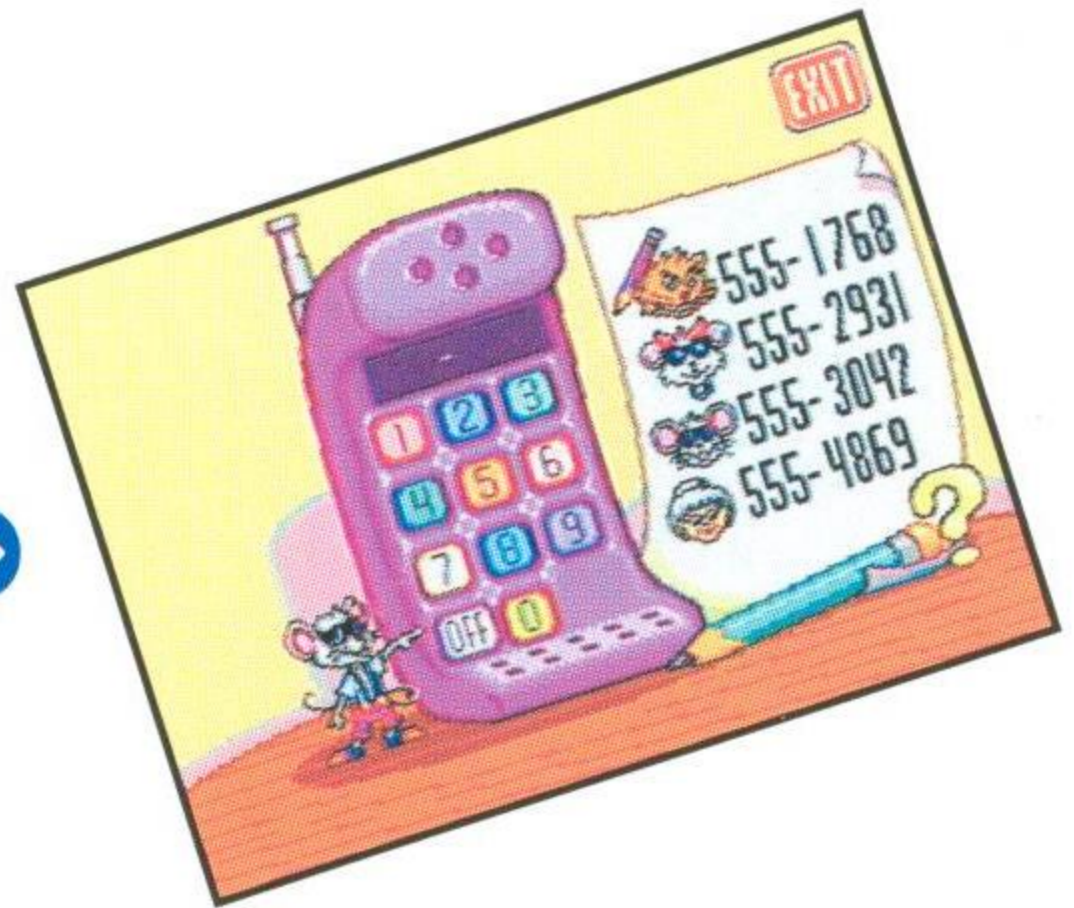
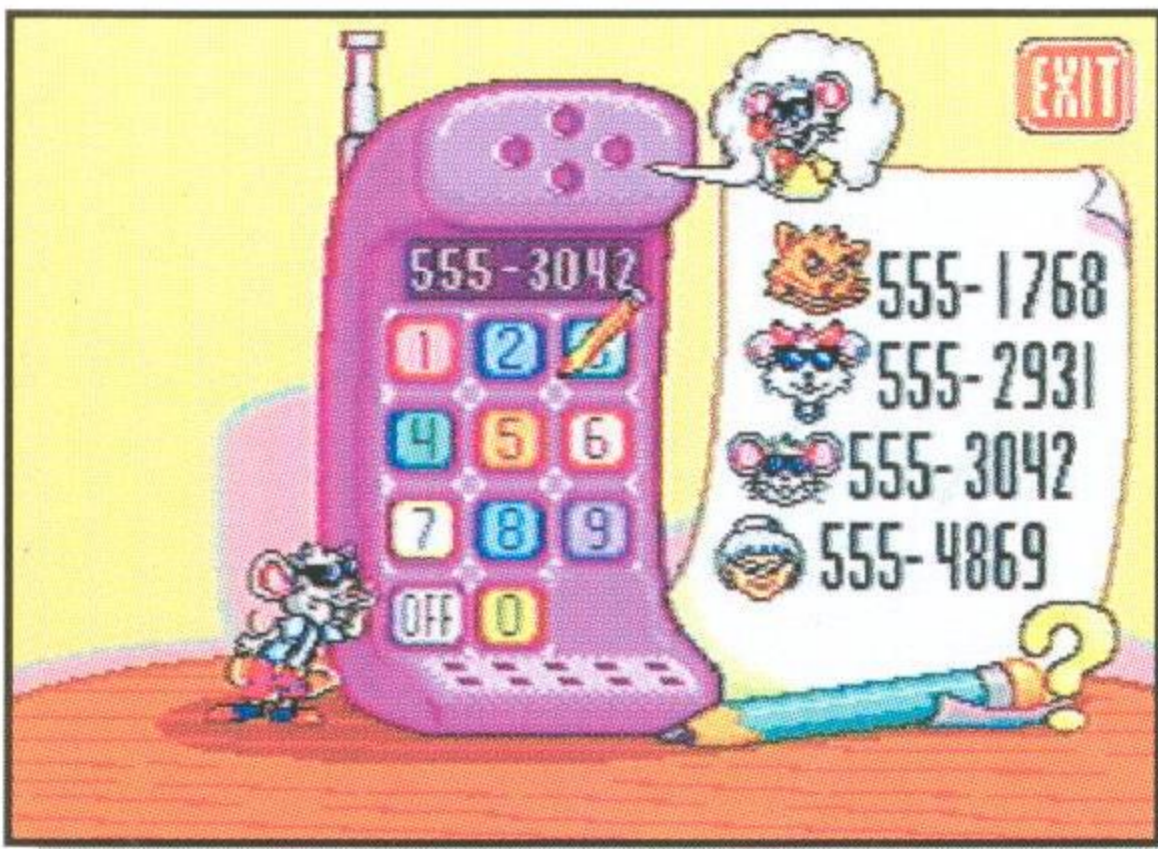
## ▶ 치즈조각 먹기

친절하신 파머 할머니가 배가 고프은 쥐에게 나눠 준 치즈를 세어보세요.  
치즈의 수와 같은 숫자가 적힌 꽃을 누르세요.



## ▶ 전화걸기

자 이제 친구에게 전화를 걸어 볼까요. 전화번호부를 보고 전화를 걸어 보세요.  
번호가 잘못 되었다면 **OFF** 를 누르세요.



### 기대되는 교육적 효과

- 수와 수효 연결하기 - 10이하의 수 셈하기 - 같은 수 대응하기 - 기초적인 사회 약속 알기

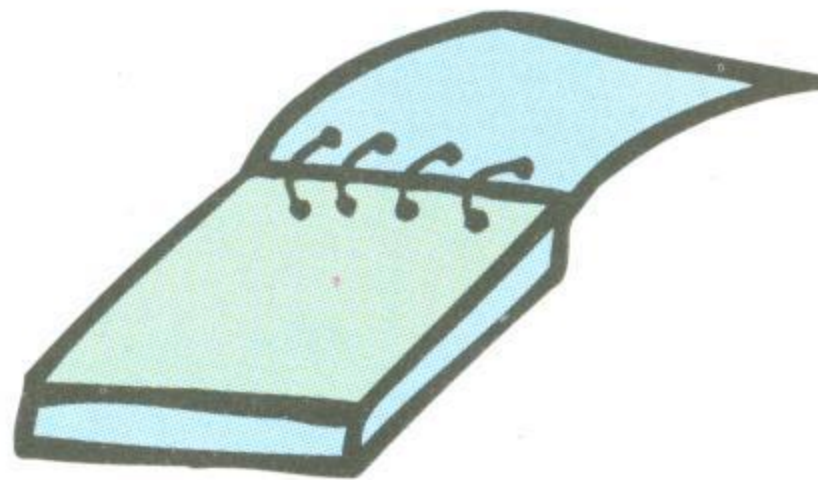




## 아이와 함께 해 보세요

### ● 전화 수첩 만들기

유아들은 협동놀이를 시작하면서 점차로 친구에게 관심을 가지기 시작합니다. 이때에 아이와 함께 전화 수첩을 만듭니다. 유아는 직접 수를 수첩에 적으면서 수를 익힘과 동시에 직접 전화를 걸어 친구와 이야기를 나누면서 언어 발달을 이루게 됩니다. 어머님께서도 전화를 할때에 지켜야 할 예절을 알려 주세요.

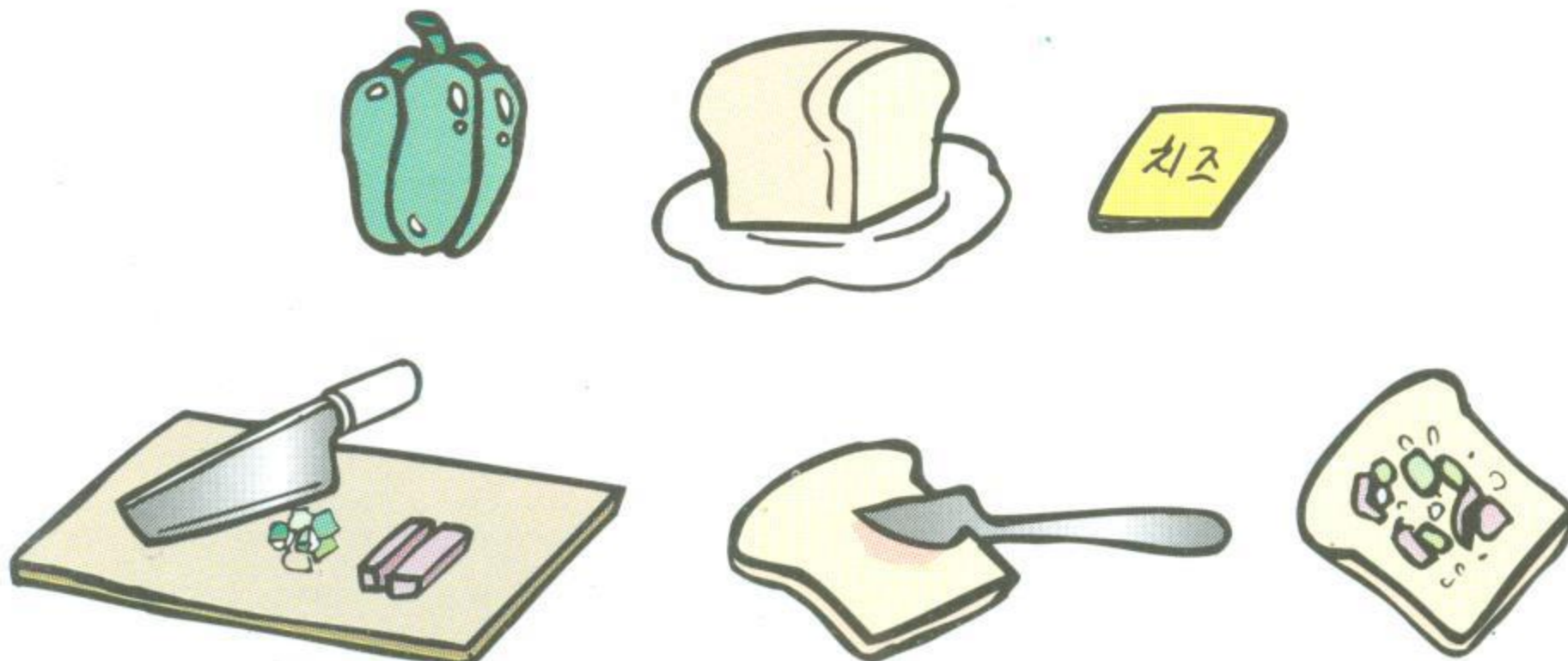


### ● 토스트 피자 만들기

요리 활동은 유아에게 측정하기, 분류하기, 과학적 사고를 증진시키는 아주 좋은 통합적 교육 활동입니다. 유아가 직접 참여 할 수 있는 기회를 주어서 요리활동중 생기는 변화, 냄새, 소리, 느낌을 이야기해 보세요.

\* 준비물 : 식빵, 피망, 햄, 옥수수, 피자치즈, 피자소스

- \* 방 법 :
- 1) 피망과 햄을 자른다.
  - 2) 식빵에 피자소스를 바른다.
  - 3) 식빵위에 피망, 햄, 옥수수를 얹는다.
  - 4) 피자치즈로 덮는다.
  - 5) 오븐에 굽는다.





## 그림책 4쪽

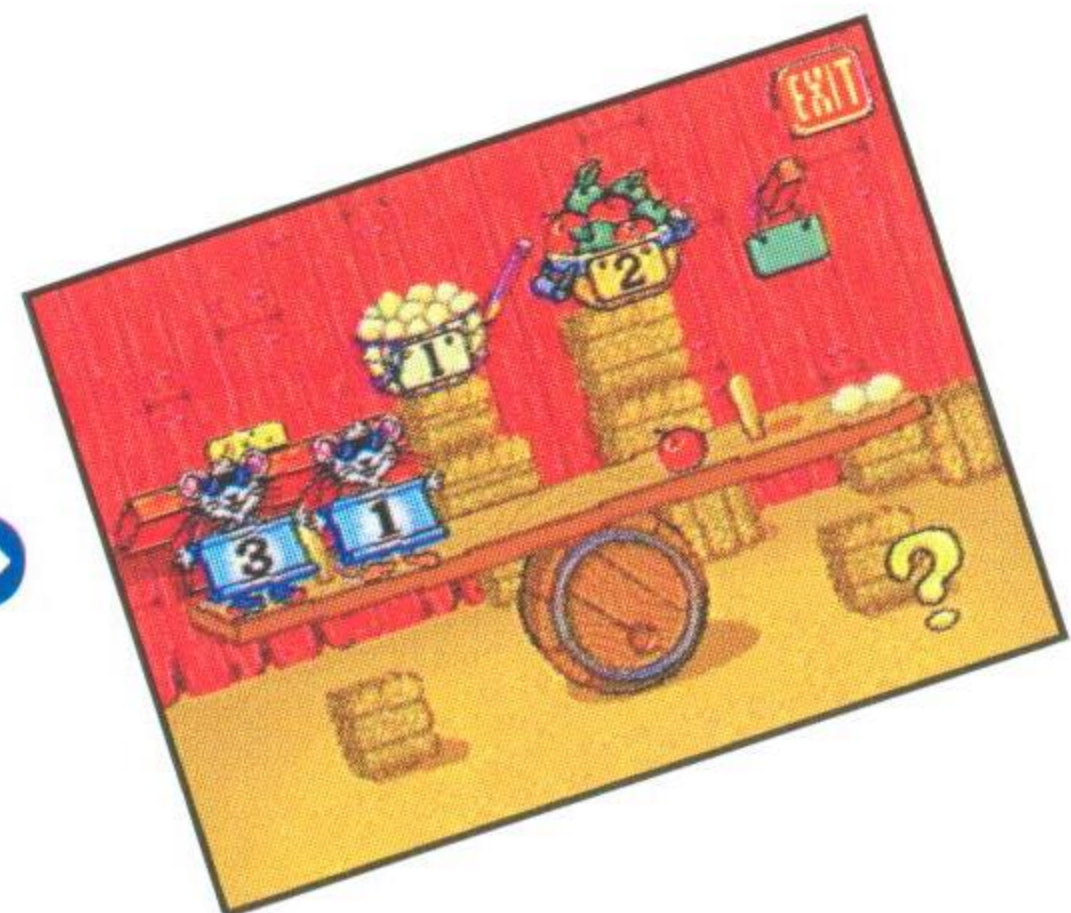
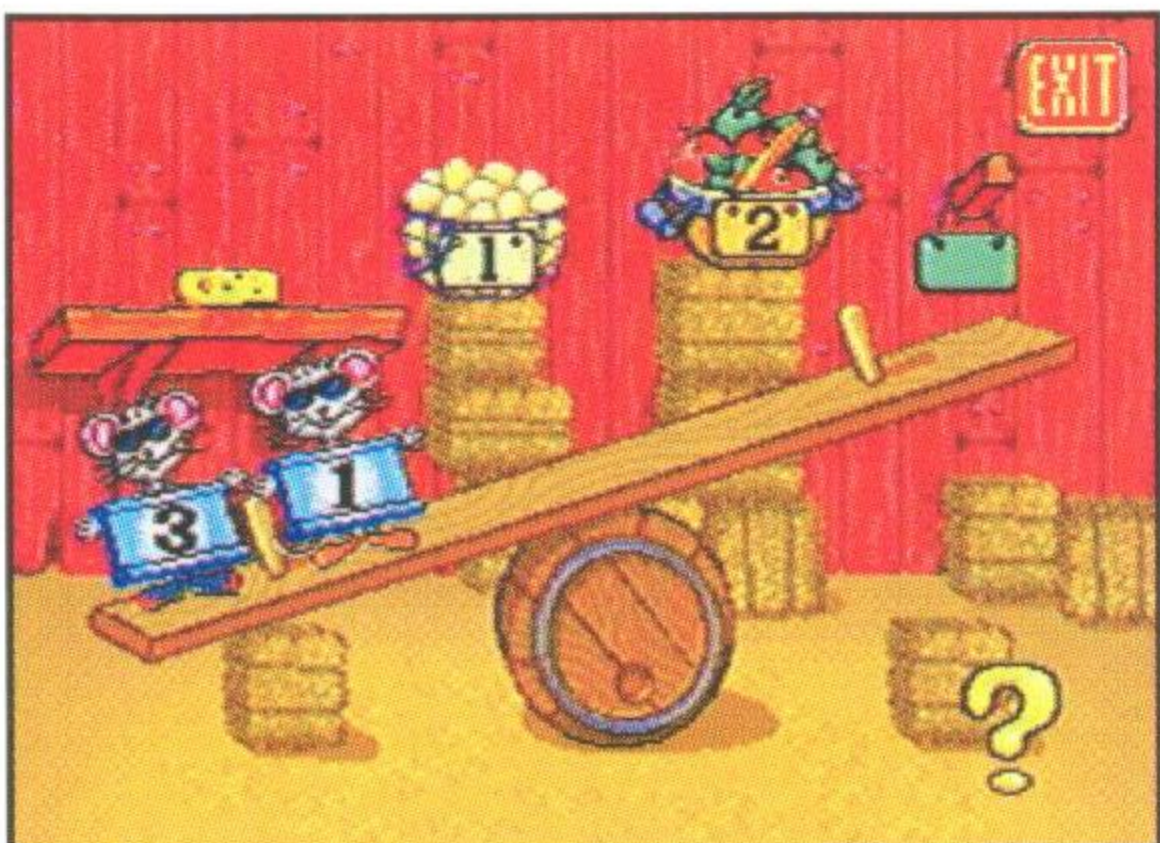
할머니의 집 마당에는 재미있는 것이 많습니다.  
음메 음메 소도 울고, 꼬꼬댁 우는 닭도 있습니다.  
마른 건초 더미에서 똥굴면 신이 나겠죠!  
우리 한번 재미있게 놀아 볼까요!



① 쥐구멍 ② 시이소오-균형 맞추기 ③ 소 ④ 건초-건초더미 쌓기 ⑤ 트랙터 ⑥ 닭

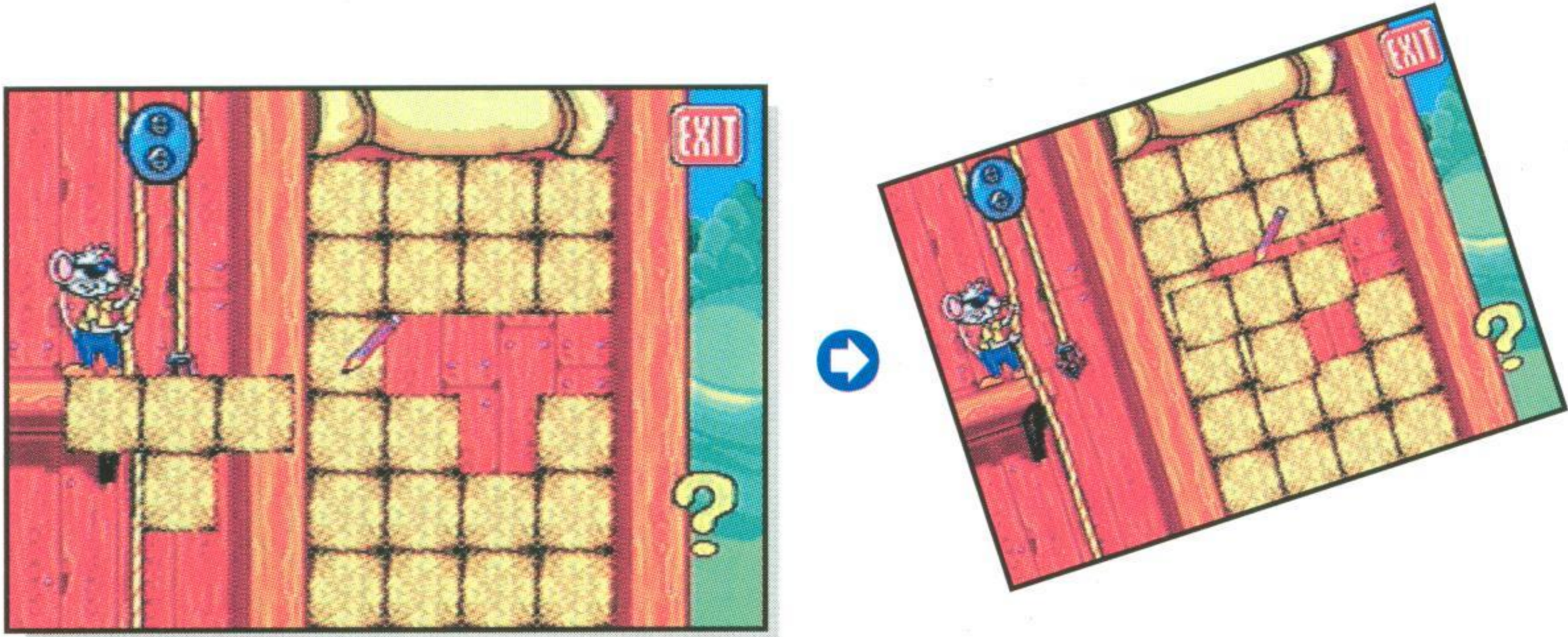
### ▶ 균형맞추기

수 카드를 가지고 쥐가 시이소오로 올라갑니다.  
어떻게 해야 시이소오가 평형을 이룰까요?  
무엇이 필요할까요?



## ▶ 건초더미 쌓기 .....

건초를 쌓고 있는 쥐를 도와 주세요. 쥐가 힘겹게 끌어 올린 건초를 빈곳에 정확히 채워 주면 됩니다. 건초를 다 쌓으면 새로운 쥐를 만날 수 있습니다.



### Q; 유아가 숫자와 그 양에 대한 개념을 균형 맞추기를 통해 어떻게 알 수 있습니까?

A; 수 개념은 색깔이나 형태처럼 유아가 바로 알 수 있는 것이 아닙니다. 즉 단순히 숫자 2를 아는 것은 쉬워도 숫자 2가 달걀 00개의 양과 같다는 것을 이해하는데는 조금 더 시간이 걸립니다. 유아가 수의 순서를 알고, 수 세기를 하고 1대응 해 봄으로써 수에 대한 양의 개념을 이해하게 되는 것입니다. 그렇기 때문에 균형 맞추기 활동에서 시각적으로 구체화된 사물을 통해 유아가 수와 양의 개념을 점차로 이해를 하게 됩니다. 유아가 조금 어려워 한다면 어머님께서 이야기 해 주세요. 5는 1이 몇개가 모인 것일까? 라고 이야기 해 주신다면 유아가 수개념을 이해하는데 많은 도움이 됩니다.



### 기대되는 교육적 효과

- 간단한 덧셈 개념 익히기 - 수와 비교하기 - 도형 변별하기





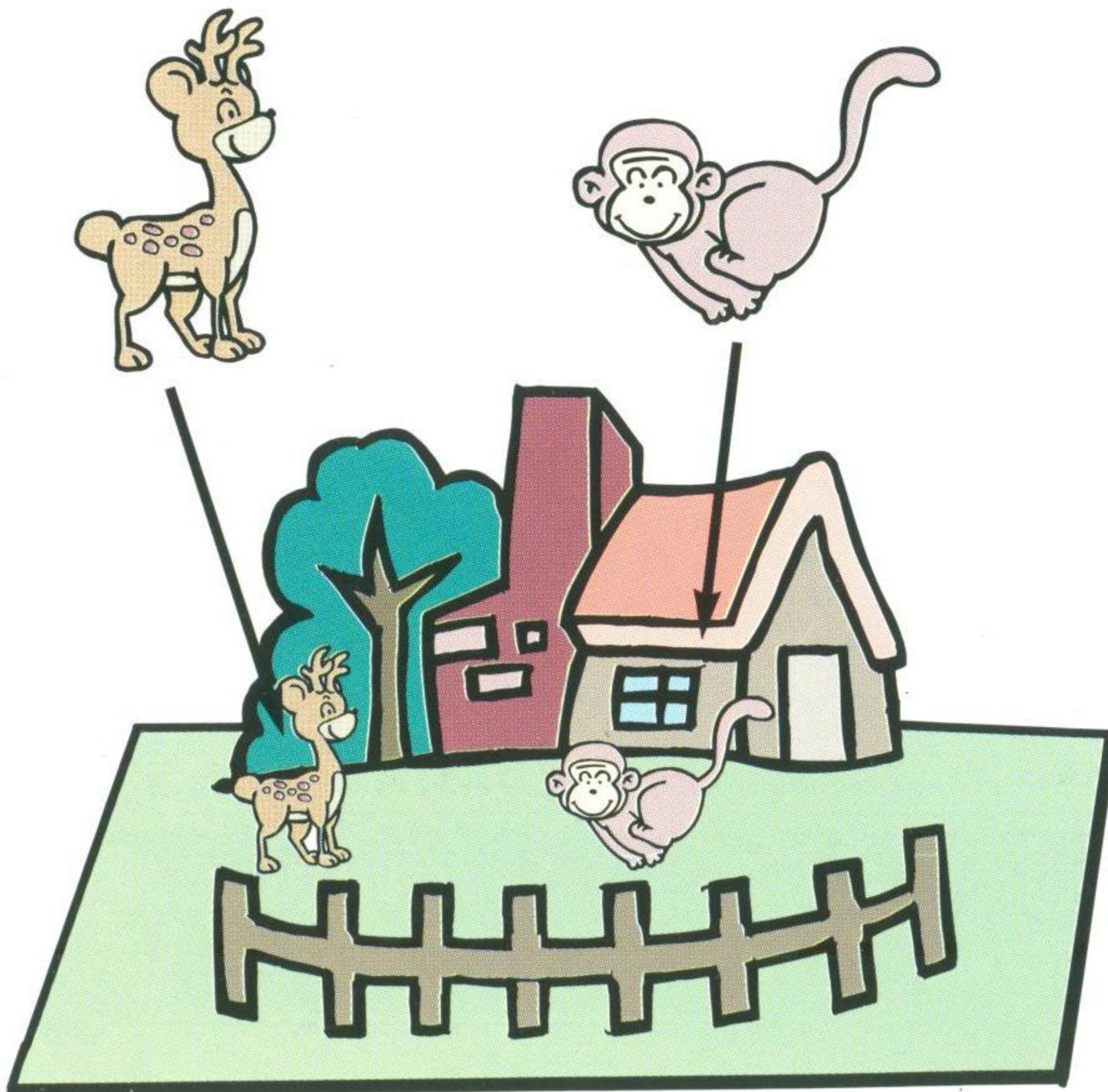
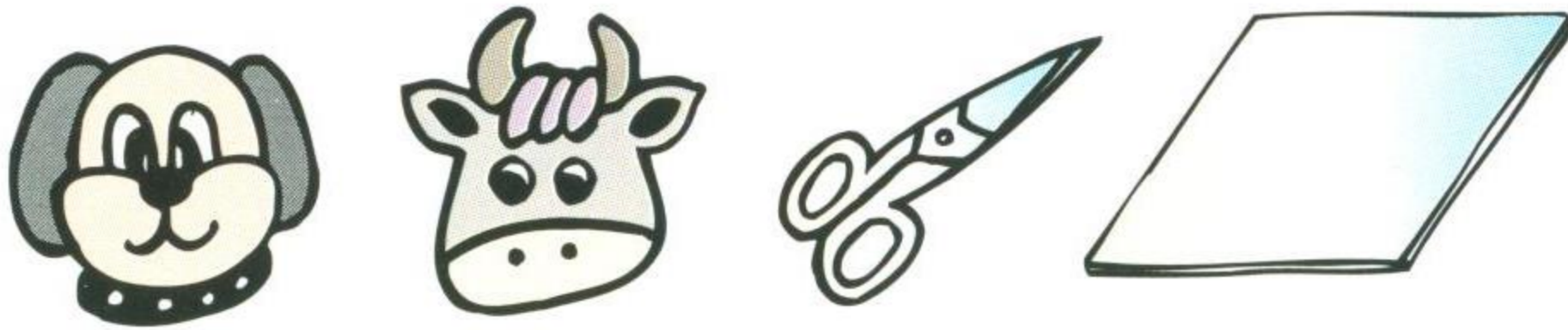


## 아이와 함께 해 보세요

### ● 농장 꾸미기

파머 할머니의 집에서 기를 수 있는 동물들로 농장을 꾸며 보세요.  
자신이 직접 농장을 꾸미고 이야기 하면서 유아는 언어 발달을 도모하고, 동물들을 움직여 보면서 공간 개념을 익힐 수 있습니다.

- \* 준비물: 동물을 그릴 수 있는 종이, 이쑤시개, 가위, 스티로폼 판, 가위
- \* 방법: 1) 그리고 싶은 동물을 그린 다음 오린다. (잡지에서 오려도 됨)  
2) 이쑤시개에 동물을 붙인다.  
3) 스티로폼 판을 농장으로 꾸민다.  
4) 동물들로 농장을 꾸며 본다.





# 그림책 5쪽

그림을 자유롭게 그려 보세요.  
파머 할머니의 시골집도 직접 꾸며 볼 수도 있습니다.  
자 이제 요술펜으로 마음껏 그려 보세요.



1 ~ 4 주인공들 5 ~ 8 파머 할머니의 시골집 풍경 9 영사기 10 물감 11 연필 12 붓 13 물감통  
14 지우개 15 방향단추 16 도화지 17 도장찍기

## ▶ 1 ~ 4 주인공들

주인공들을 요술펜으로 찍으면  이 나타납니다. 요술펜으로 원하는 위치까지 이동시킨 후 눌러줍니다.

## ▶ 5 ~ 8 파머 할머니의 시골집 풍경

요술펜으로 원하는 배경을 선택해서 눌러주면 선택한 그림이 나타납니다.

## ▶ 9 영사기

움직이는 주인공들의 모습이 나타납니다.



## ▶ 10 물감

12가지의 색을 선택 할 수 있습니다.



## ▶ 11 연필

가는 선을 이용해 정교한 그림을 그릴 수 있습니다.



▶ 12 붓

연필보다 굵은 선을 그릴때 이용합니다.



▶ 13 물감통

한꺼번에 넓은 면을 색칠 할 수 있습니다.



▶ 14 지우개

잘못 그린 곳과 고치고 싶은 곳을 지울 수 있습니다.



▶ 15 방향단추

요술펜으로 방향단추를 누르면 화면상의 요술펜 대신 피코의 방향단추를 사용해 연필과 붓으로 그림을 그릴 수 있습니다. 원하는 방향으로 누르면 다양한 선긋기를 할 수 있게 됩니다.



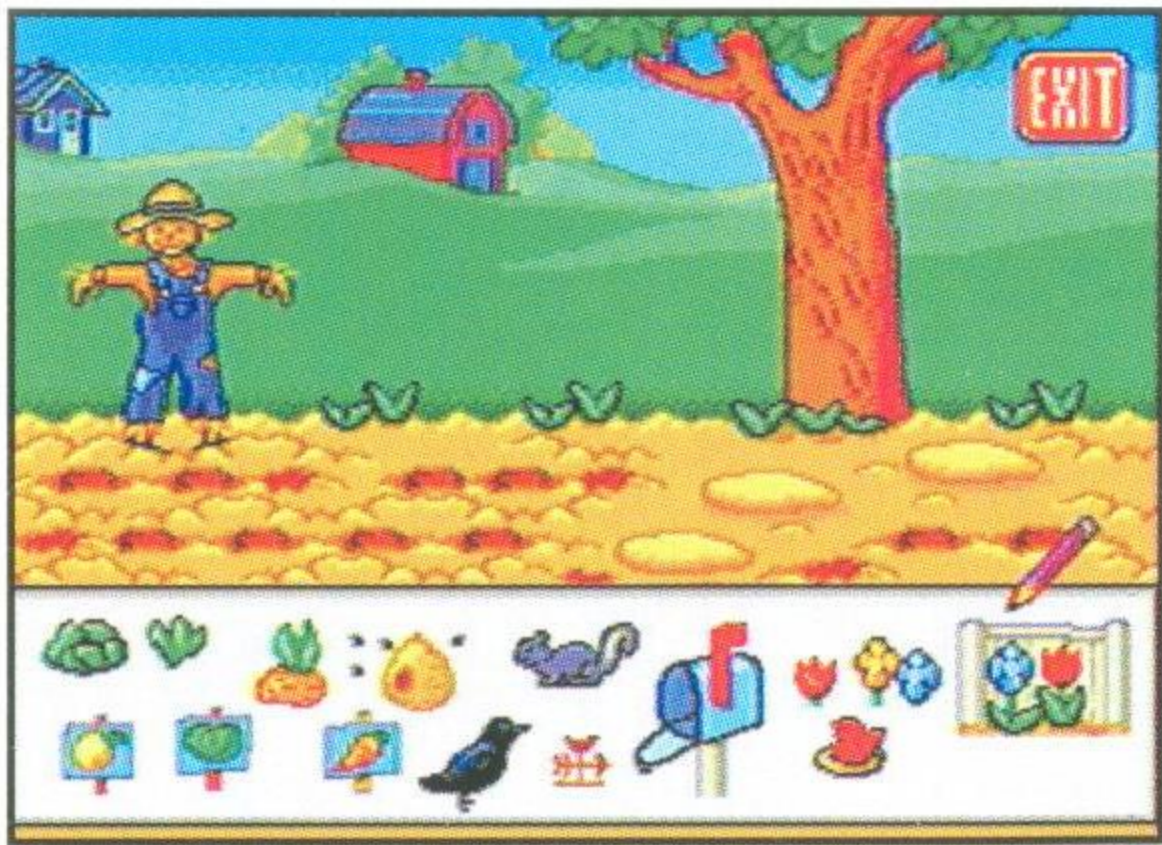
▶ 16 도화지

새 그림을 그릴 수 있습니다.



▶ 17 도장찍기

새로운 농장을 꾸며 볼 수 있습니다.



**기대되는 교육적 효과**

- 심미적 창의성 발달 - 이야기 구성해 그림으로 표현하기 - 다양한 색과 재료로 구성하기



## ■숫자나라 여행의 통합적 접근

숫자나라 여행을 통해 유아는 기초적인 수 개념 습득 외에 과학적 사고와 창의적인 사고의 발달을 도모할 수 있습니다. 숫자나라 여행과 더불어 할 수 있는 활동을 통합적으로 제시하면 다음과 같습니다.

### · 사회

치즈가게 놀이 - 가게에서 지켜야 할 약속 이해하기 (P.5)  
상황에 맞는 인사말 하기 - THANK YOU

### · 음률

노래 - 인디언 노래 (P.7)

### · 과학

요리 - 토스트 피자 (P. 13)

## 숫자나라 여행!



### · 미술

농장 꾸미기 (P. 16)  
생쥐 가면 만들기 (P. 7)

### · 수

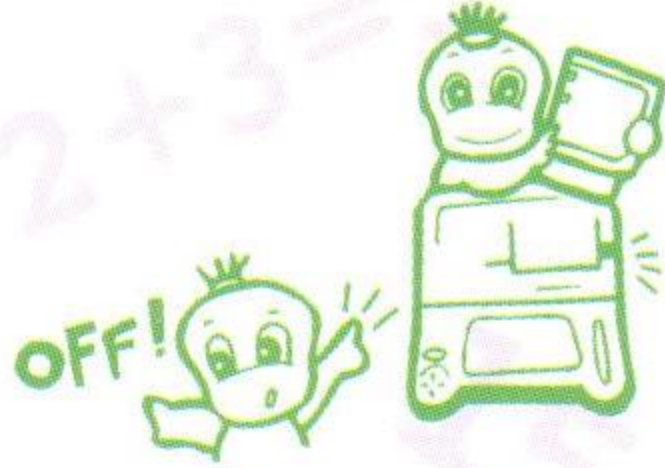
전화걸기 - 같은 수 대응하기 (P.12)  
수쓰기  
피자가게 - 수와 수효 연결하기

### · 언어

읽기 - 영어로 수 읽기  
쓰기 - 전화수첩 만들기 (P. 13)  
듣기 - 영어로 수 듣기, 주변의 다양한 소리 듣기, 고래 이야기  
말하기 - 파머 할머니의 집 보며 꾸미기, 전화걸기, 수수께끼

## ■사용시 주의할 사항

- 전원 OFF를 먼저 확인하세요!  
그림책 소프트웨어를 넣고 뺄 때에는  
꼭 본체의 전원 스위치를 OFF로 하여 주세요.



- 그림책 소프트웨어는 정밀기기입니다!  
떨어뜨린다던가 강한 쇼크를 주지 말아주세요.  
또, 절대 분해하지 마세요.



- 약품을 사용하여 닦지 마세요!  
그림책 소프트웨어의 더러움을 닦을 때에는  
신나, 벤젠 등의 약품을 사용하지 마세요.



- 그림책의 취급을 조심해서!  
그림책의 페이지를 접는다던가,  
물에 적시지 마세요.  
또 아이들이 그림책에 낙서하지  
못하게 해 주세요.



- 단자 부분을 만지지 마세요.  
그림책 소프트웨어의 단자부분을 만진다던가,  
물에 적신다던가 하면 고장의 원인이 됩니다.



- 보관장소에 주의하세요!  
그림책 소프트웨어를 보관할 때에는  
아주 더운 곳과 추운 곳, 습기가 많은  
곳을 피해주세요.



- 그림책을 떼면 안돼요.  
그림책의 마지막 페이지를 그림책 꽃이로 부터  
떼지 못하도록 하여 주십시오.



- 피코를 즐길 때에는  
조명을 밝게 하고,  
되도록 TV화면으로 부터  
떨어져 주세요.  
또, 건강을 위하여 시간마다  
10분 정도의 휴식을  
취한 다음에 반복하도록 하세요.  
수면이 부족할 때에는  
사용을 피해 주세요.

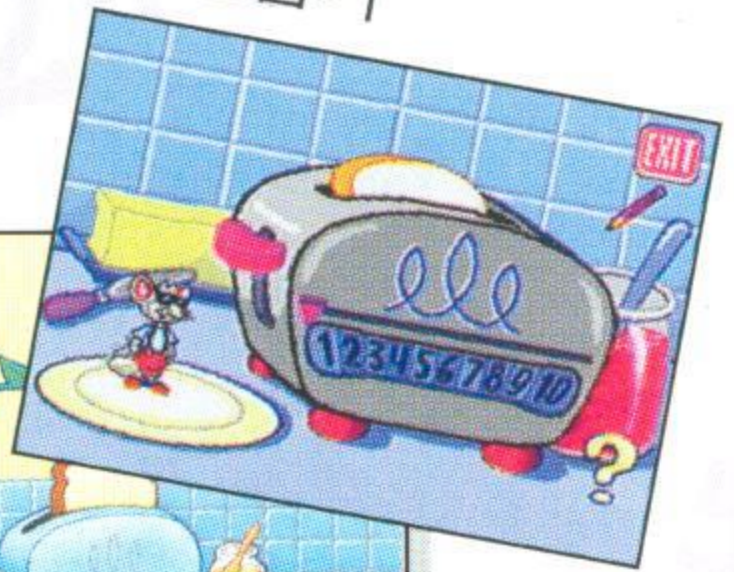
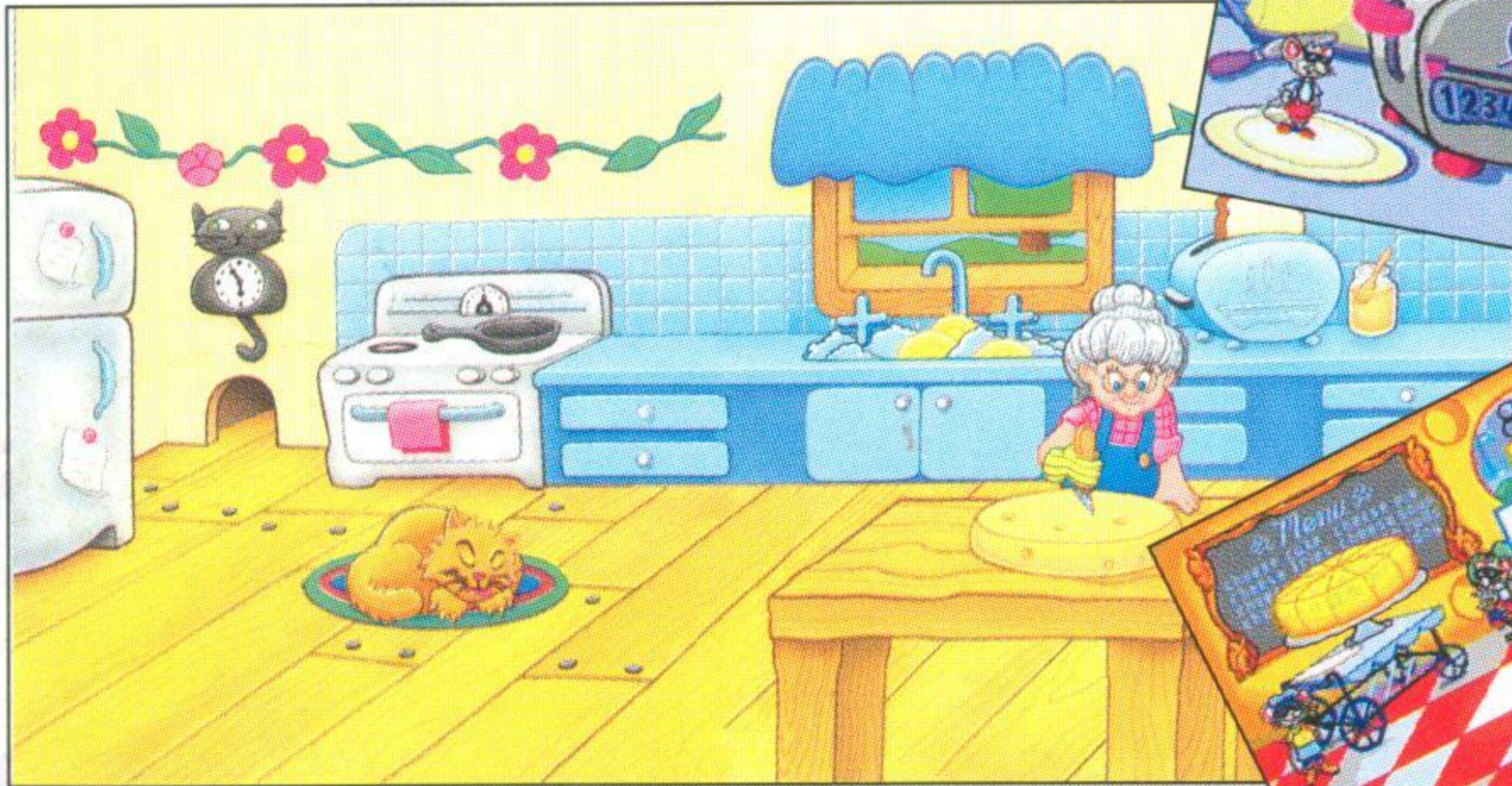


● 숫자나라 여행지도 ●



■ 표지

■ 그림책 1쪽 -부엌

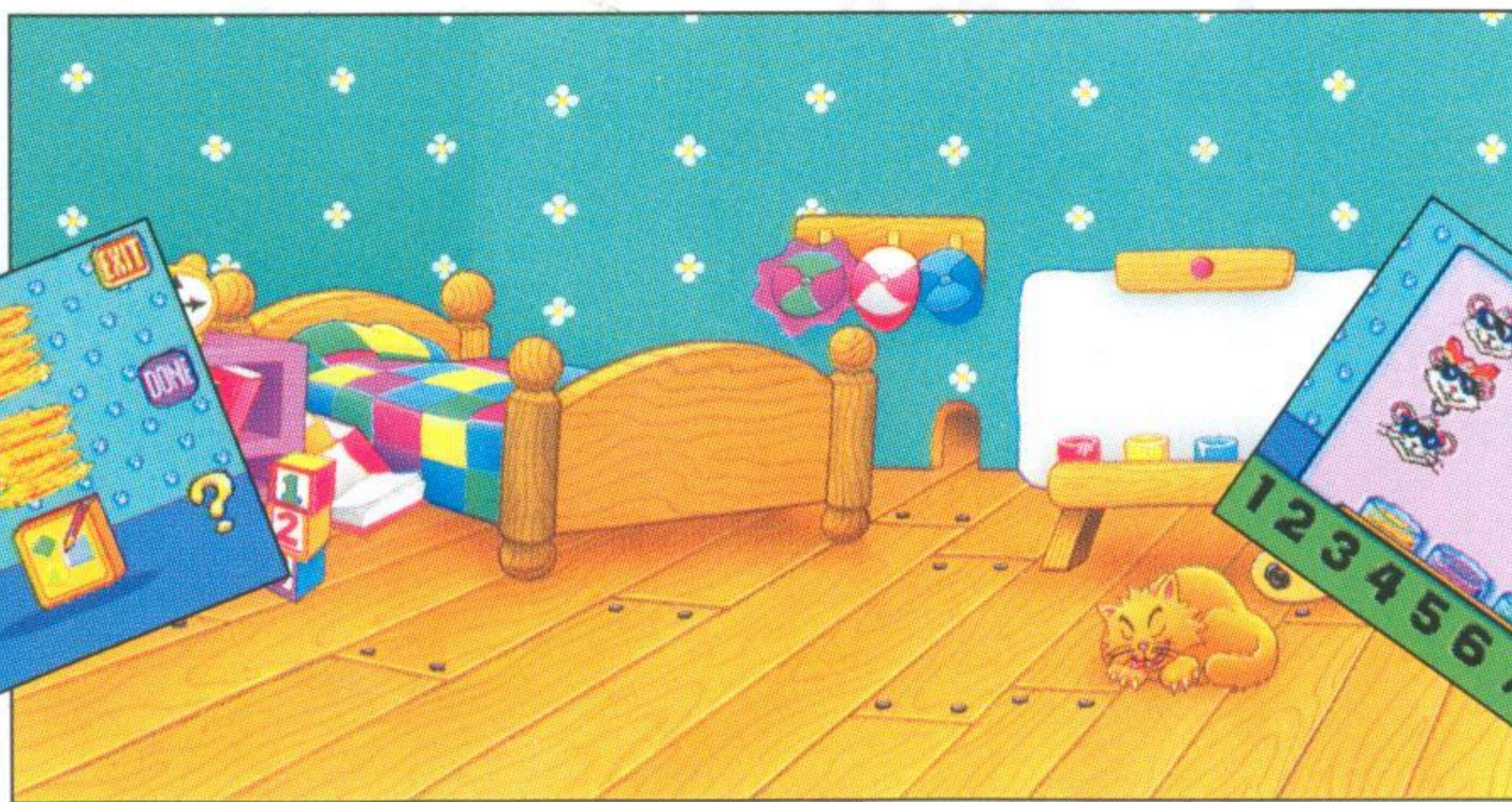


• 빵굽기



• 치즈가게 놀이

■ 그림책 2쪽 -방



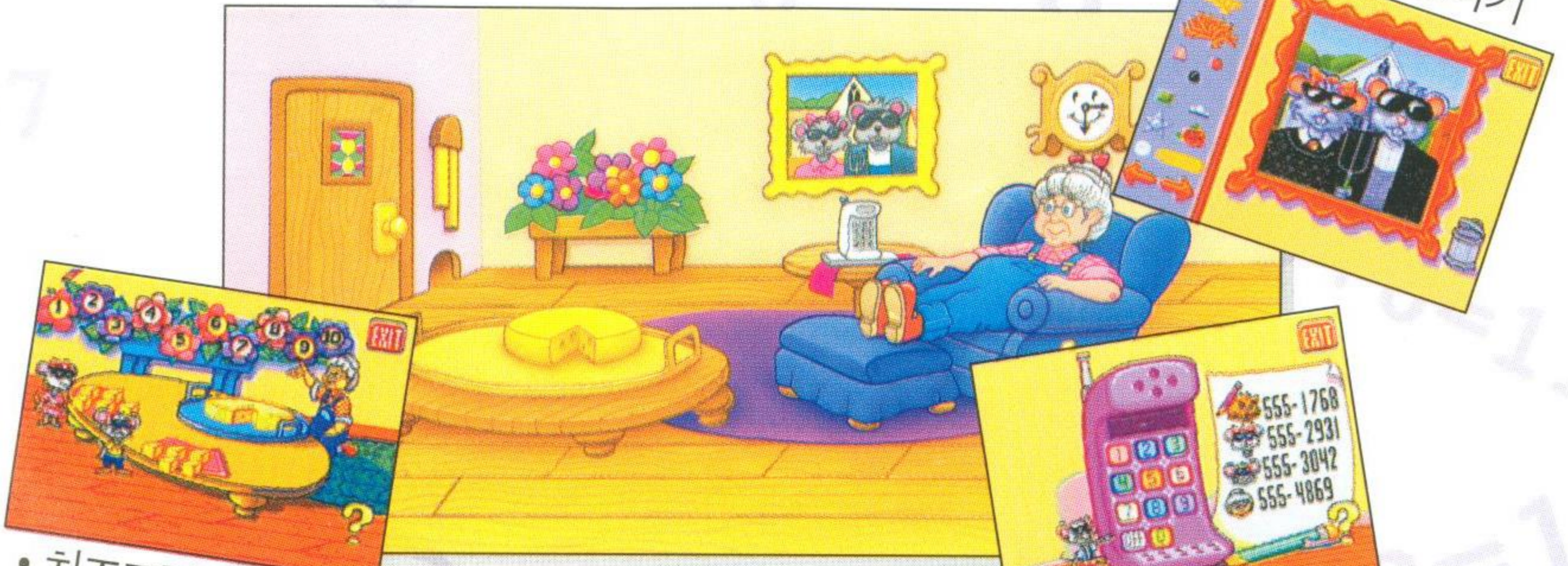
• 상자 맞추기



• 숫자 색칠하기



■ 그림책 3쪽 - 거실

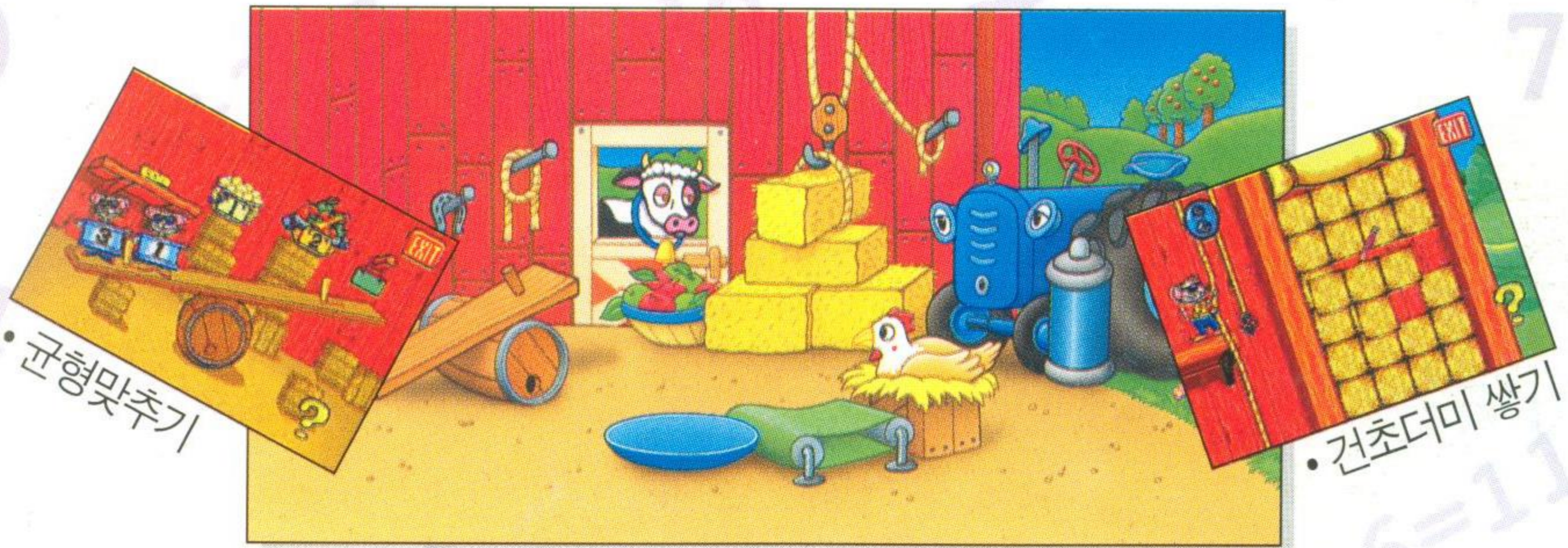


• 치즈조각먹기

• 전화걸기

• 농장쥐 완성하기

■ 그림책 4쪽 - 마당



• 균형맞추기

• 건초더미 쌓기

■ 그림책 5쪽 - 그림그리기



• 농장꾸미기

# 숫자나라 여행!



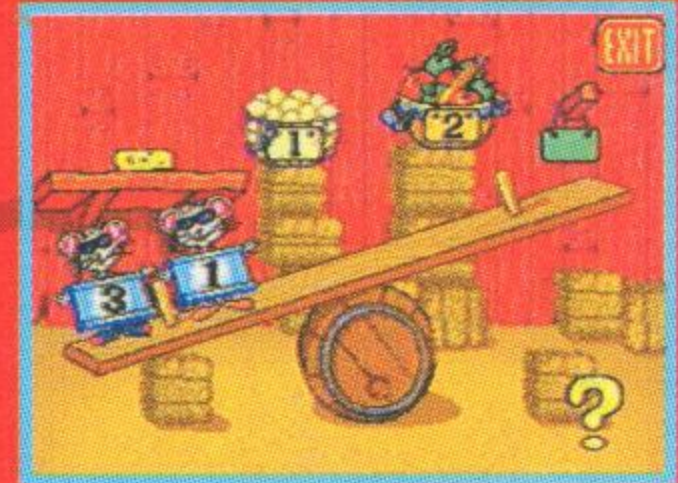
파머할머니의 시골집을 배경으로, 세마리 쥐와 엄마 거위가 등장해 숫자와 산술활동으로 이루어진 다양한 게임을 통해 재미있게 수에 접근하도록 유도합니다. 어린이들은 세마리 쥐의 안내로 자연스럽게 수 개념을 익힐 수 있게 됩니다. 다양한 게임을 통해 논리력과 추리력을 개발하는 동안 어린이들은 1에서 10까지의 숫자를 세게 되고, 덧셈과 숫자쓰기를 학습하게 됩니다. 그림 그리기 활동을 통해 자신만의 만화를 구성해서 움직여 봄으로써 심미적 창의성 및 과학적 사고의 발달을 도모할 수 있습니다.



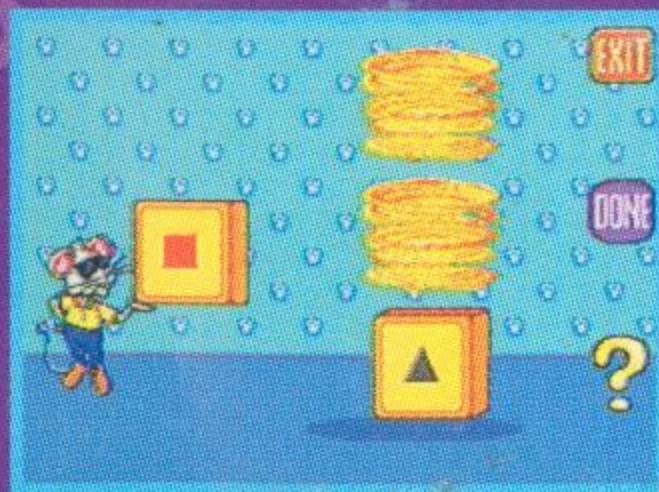
치즈가게



농장쥐 장식하기



균형 맞추기



상자 맞추기



0~9까지 숫자 색칠하기



아이들만의 만화를 구상해 보고 움직여보기 색칠하기



■ 제품번호 : T-102091