



6+



2~4



30'



행복한바오밥 홈페이지와  
유튜브에서 게임 설명 동영상을  
확인하세요.  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

Pizza Bake-off

싱싱싱  
+ ×

피자가게



# 셈셈 피자가게



덧셈과 뺄셈  
Addition & Subtraction



**30분 게임 한 판으로 덧셈 뺄셈이 똑딱!**

피자 가게 주방을 돌아다니며 내가 구워야 할 피자의 토핑 재료를 모아줍니다.  
주문서대로 피자 세 판을 제일 먼저 완성하는 사람이 승리합니다.  
셈셈 피자가게에 오신 여러분을 환영합니다.



## 게임 준비

- 1 게임판을 중앙에 반듯하게 펼쳐놓습니다. 양면의 게임판 중에 수준에 맞는 면을 골라 사용하시면 됩니다.
- 2 게임판 한쪽에 피자 토핑들을 종류별로 모아 나란히 배치해놓습니다.
- 3 <주방장 카드>를 잘 섞은 뒤 8과 9칸 사이에 뒷면이 보이도록 쌓아놓습니다.
- 4 <피자 주문서>를 각자 1장씩 받아서 내 앞에 펼쳐놓습니다. 나머지는 잘 섞은 뒤 뒷면이 보이도록 쌓아둡니다.
- 5 <덧셈뺄셈 카드>를 각자 3장씩 받아서 내 앞에 내용이 보이도록 내려놓습니다.  
<덧셈뺄셈 카드>는 손에 들지 않습니다. 나머지는 잘 섞은 뒤 뒷면이 보이도록 쌓아둡니다.
- 6 각자 게임 말의 색깔을 정하고 게임판의 '50'칸에 올려놓습니다.
- 7 내 말과 동일한 <게임 말 표시 카드>를 가져와 내 앞에 둡니다.
- 8 계산 내용을 적어가면서 게임을 진행하면 더욱 좋습니다.  
게임에 익숙해진 다음에는 암산으로만 진행해도 무방합니다.

<게임 말>

<주사위>

<게임판>  
20칸과 100칸짜리 양면으로 구성되어 있습니다.

<토핑 종류>

치즈	올리브
파인애플	피망
버섯	페퍼로니

7

<게임 말 표시 카드>

4

<덧셈뺄셈 카드>  
<덧셈뺄셈 카드>는 한 자리 수와 두 자리 수의 카드로 구성되어 있습니다.

5



## 셈셈 피자가게를 제대로 즐기는 방법

- 1 내가 받은 <피자 주문서> 1장에 그려진 피자 토핑 3개를 모두 구하면 피자 한 판을 완성하게 됩니다. 따라서 내가 받은 <피자 주문서>에 그려진 토핑을 잘 살펴보고 필요한 토핑을 구하기 위해 노력합니다.
- 2 내가 가진 <덧셈뺄셈 카드>로 필요한 토핑을 얻을 수 없을 때는 끝자리 7,8,9,0의 이벤트 칸을 적극적으로 활용합니다.
- 3 셈셈 피자가게에는 한 자리 수의 덧셈, 뺄셈 카드 그리고 두 자리 수의 덧셈, 뺄셈 카드가 각각 들어 있습니다.
- 4 모든 <덧셈뺄셈 카드>를 한꺼번에 사용하지 말고, 수준에 알맞은 카드를 골라서 사용하면 더욱 재미있게 즐길 수 있습니다.
- 5 세 판의 피자를 먼저 완성하는 사람이 승리합니다.

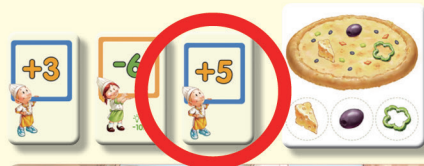


## 게임 진행

가위바위보를 해서 누가 먼저 시작할지 순서를 정합니다. 내 차례가 되면 아래의 순서대로 게임을 진행합니다.

### 1 <덧셈뺄셈 카드> 사용

- ① 내 앞에 놓인 3장의 <덧셈뺄셈 카드> 중 1장을 선택합니다.
- ② 게임판에서 내 말이 위치한 곳의 수를 확인합니다. 그 수에 내가 선택한 <덧셈뺄셈 카드>의 수를 더하거나 빼면 됩니다. 선택한 카드가 덧셈 카드이면 더하기를, 뺄셈 카드이면 빼기를 합니다.
- ③ 셈을 해서 나온 결과와 같은 수의 칸을 게임판에서 찾아 그 위치로 내 말을 옮깁니다.
- ④ 말 이동에 사용한 <덧셈뺄셈 카드>는 가지고 있지 말고 버립니다.



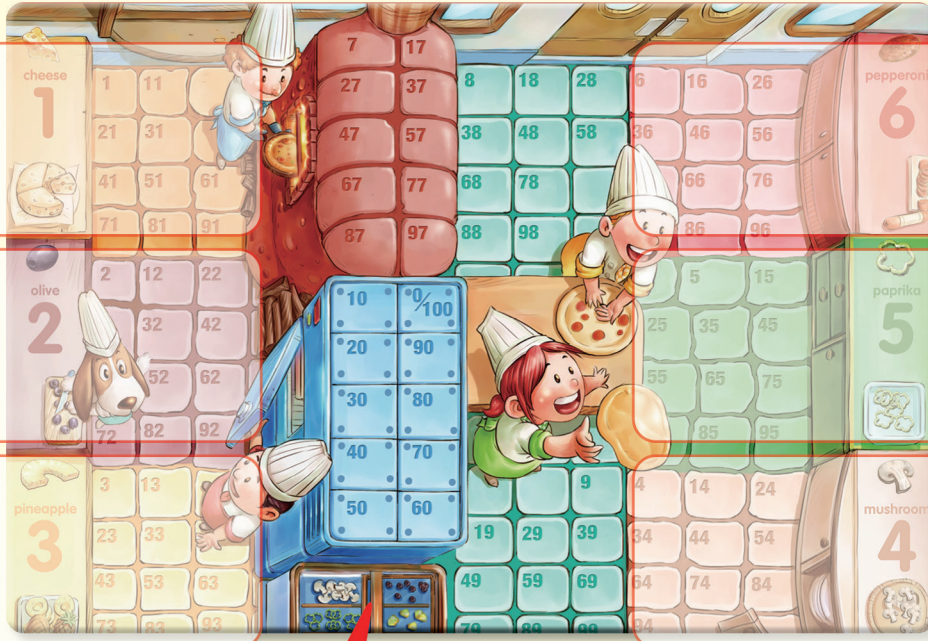
▶ 내 말이 50에 있고, +5카드를 사용하면 50+5가 되어 55칸으로 이동하게 됩니다.



### 2 도착한 칸의 기능 사용하기

- ① 내 말이 끝자리 1~6칸에 도착했다면, 정해진 피자 토핑 1개를 얻습니다.
- ② 내 말이 끝자리 7칸에 도착했다면, 훌쩍 주사위 이벤트를 합니다.
- ③ 내 말이 끝자리 8~9칸에 도착했다면, 주방장 카드 1장을 사용합니다.
- ④ 내 말이 끝자리 0칸에 도착했다면, 냉장고에 있는 토핑 중에서 필요한 것을 1개 가져옵니다. 내게 필요 없는 토핑은 가져올 수 없습니다.

① 끝자리 1~6칸



끝자리가 1인 수의 칸

이 칸에 오면 치즈 토핑 1개를 얻습니다.



치즈

끝자리가 2인 수의 칸

이 칸에 오면 올리브 토핑 1개를 얻습니다.



올리브

끝자리가 3인 수의 칸

이 칸에 오면 파인애플 토핑 1개를 얻습니다.



파인애플

끝자리가 6인 수의 칸

이 칸에 오면 페퍼로니 토핑 1개를 얻습니다.



페퍼로니

끝자리가 5인 수의 칸

이 칸에 오면 피망 토핑 1개를 얻습니다.



피망

끝자리가 4인 수의 칸

이 칸에 오면 버섯 토핑 1개를 얻습니다.



버섯

**주의** 어떤 상황에서든 내가 가진 <피자 주문서>에서 필요하지 않은 토핑을 얻게 되면 그 즉시 끝자리가 0인 칸 아래에 위치한 냉장고 칸에 갖다놓아야 합니다. 여기에 놓인 토핑들은 이후 냉장고 칸에 도착한 사람이 골라서 가져가게 됩니다.

② 오븐 칸



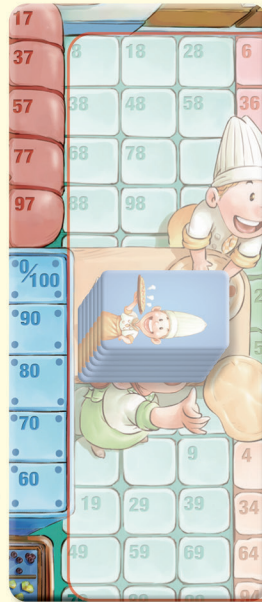
끝자리가 7인 수의 칸

이 칸에 오면 주사위를 한 번 던질 수 있습니다. 던지기 전에 홀수(1, 3, 5)가 나올지 짝수(2, 4, 6)가 나올지 짝수(2, 4, 6)가 나올지 먼저 예측을 합니다. 그 예측이 맞았다면 원하는 피자 토핑 1개를 가져옵니다.



▶ 끝자리가 7인 [오븐 칸]은 50%의 확률로 내가 원하는 피자 토핑을 얻을 수 있는 곳입니다.

③ 주방장 카드 칸



끝자리가 8 혹은 9인 수의 칸

이 칸에 오면 주방장 카드 1장을 가져와 즉시 내용대로 실행합니다.



▶ <주방장 카드>는 게임에서 승리하는 데 도움을 주는 다양한 기능을 가진 카드입니다. 내게 필요한 토핑을 구할 수 있는 다른 방법이 없다면 끝자리가 8 혹은 9인 [주방장 카드 칸]을 적극적으로 활용해 보세요.

④ 냉장고 칸



끝자리가 0인 수의 칸

이 칸에 오면 냉장고에 보관 중인 토핑 중에서 내게 필요한 토핑 1개를 가져올 수 있습니다. 필요한 토핑이 없다면 가질 수 없습니다.



▶ 게임을 하면서 내게 필요하지 않은 토핑을 얻게 되면 즉시 냉장고 칸에 갖다 놓아야 합니다. 따라서 내게 필요한 토핑이 혹시 냉장고에 보관되어 있는지 항상 잘 살펴봐야 합니다.

### 3 내 순서 마무리하기

도착한 칸의 기능을 사용했다면, 이제 새로운 <뎡뎡뎡 카드> 1장을 가져오고 내 차례를 마칩니다.  
 이제 다음 사람 차례가 됩니다.

**Tip** ▶ 항상 내 앞에는 3장의 <뎡뎡뎡 카드>가 있어야 합니다. 내 차례를 마치기 전에 새로운 <뎡뎡뎡 카드> 1장을 꼭 가져주세요.



### 피자 만들기 게임 종료



완성한 <피자 주문서>  
 는 뒤집어둡니다.



<피자 주문서>에 있는 토핑을 모두 얻으면 피자 한 판이 완성됩니다.

- 완성한 <피자 주문서> 위에 놓인 토핑은 버리고, <피자 주문서>는 뒤집어둡니다.
- 내가 몇 판의 피자를 완성했는지 남들이 잘 볼 수 있게 놓아둡니다.
- 새로운 <피자 주문서> 1장을 가져와 새로운 피자 만들기에 도전합니다.

**Tip** ▶ 피자 세 판을 먼저 만드는 사람이 게임에서 승리하며, 승자가 나오는 즉시 게임이 종료됩니다.



### 머리셈의 활용

뎡뎡뎡 카드에는 머리셈 연산 방법이 포함되어 있습니다.



예를 들어 현재 내 말의 위치가 15이고, +8 카드를 사용한다면 "15+8=23"이 됩니다.  
 여기에 머리셈을 적용하면 "15+10-2"가 되고, "25-2=23"으로 같은 결과를 얻게 됩니다.  
 머리셈을 활용하면 좀 더 정확하고 효율적으로 연산을 할 수 있습니다.  
 머리셈은 뎡뎡뎡 카드에 제시된 것 뿐만 아니라 상황에 따라 다양한 형태로 할 수 있습니다.  
 15+8= (15+10)-2=23 혹은 15+8=(15+5)+3=23



수세기 형태의 단순 연산에서 벗어나 머리셈을 이용한 창의적인 연산의 세계를 경험해 보세요.

$$15 + 10 - 2 = 23$$

머리셈 적용



## 수준별 활용법

〈뎃셈 피자가게〉는 다양한 학습 단계에 알맞게 맞춤 학습이 가능하도록 개발되었습니다. 아이들의 학습 수준에 맞게 적절하게 변경하여 활용한다면 더욱 효과적일 것입니다. 수준별 활용을 할 때 유의할 내용은 첫째, 사용할 〈뎃셈뎃셈 카드〉의 수준을 정하고, 둘째, 시작할 때 말의 위치를 변경하는 두 가지입니다. 아래에 상세하게 설명된 내용을 참조하셔서 더욱 유익한 시간을 즐기시기 바랍니다.

### 1 뎃셈을 이제 막 시작한 경우

- ▶ 수 세기를 마치고 뎃셈을 처음 시작한 수준이라면 게임판의 뒷면인 20칸 면을 사용하세요.
- ▶ 〈뎃셈뎃셈 카드〉 중에 +1 / +2 / +3 카드만 골라서 사용하며 게임 말은 1칸에 놓고 시작합니다.
- ▶ 기본 게임 규칙은 100칸 면을 사용할 때와 동일한 규칙이 적용됩니다.
- ▶ 게임 종료 조건을 변경하여 〈피자 주문서〉 한 판 또는 두 판 완성을 목표로 하는 것도 좋습니다.
- ▶ 게임에 익숙해지기 전에는 〈뎃셈뎃셈 카드〉를 1~2장만 펼쳐놓고 사용하다가, 이후에 익숙해지면 3장을 펼쳐놓아 학습량은 늘리면 좋습니다.
- ▶ 20칸 면에서 충분한 학습이 되었다면 100칸 면에서 더 큰 숫자로 학습하면 됩니다.



〈뎃셈뎃셈 카드〉 중에 +1 / +2 / +3 카드만 골라서 사용합니다.

게임 말은 1칸에 놓고 시작합니다.

### 2 뎃셈만 학습할 경우

- ▶ 뎃셈만 학습한다면 〈뎃셈뎃셈 카드〉 중에 뎃셈 카드만 사용합니다.
- ▶ 시작할 때 말을 1칸에 놓고 시작합니다.
- ▶ 뎃셈의 결과값이 100을 넘은 경우, 예를 들어 135라면 말을 35로 이동해서 계속 진행하면 됩니다.



〈뎃셈뎃셈 카드〉 중에 뎃셈 카드만 사용합니다.

게임 말은 1칸에 놓고 시작합니다.

### 3 뺄셈만 학습할 경우

- ▶ 뺄셈만 학습한다면 <덧셈뺄셈 카드> 중에 **뺄셈 카드**만 사용합니다.
- ▶ 시작할 때 말을 0/100 칸에 놓고 시작합니다.
- ▶ 0/100에서 뺄셈을 시작합니다.
- ▶ 0말로 내려간다면 다시 0/100칸으로 와서 뺄셈을 시작합니다.



<덧셈뺄셈 카드> 중에  
뺄셈 카드만 사용합니다.

게임 말은 0/100 칸에  
놓고 시작합니다.

### 4 복합 연산 학습법

- ▶ 게임에 익숙해졌다면 자기 앞에 펼쳐진 <덧셈뺄셈 카드>를 한 번에 여러 장 사용하셔도 됩니다.
- ▶ 여러 장을 한꺼번에 사용하면 자연스럽게 복합 연산 훈련이 됩니다.
- ▶ 여러 장을 사용한 경우 사용한 수만큼 <덧셈뺄셈 카드>를 보충해서 항상 자기 앞에 놓인 <덧셈뺄셈 카드>가 3장이 되도록 합니다.

**예** 현재 내 말이 50칸에 있고 내 앞에 +1, -5, +9 카드가 있습니다. 그리고 버섯 토핑이 꼭 필요하다면?  
 +9 카드와 -5 카드를 **동시에 사용**해서 +4 카드처럼 사용할 수 있습니다.  $50+9-5=54$ 가 되므로 내게 필요한 버섯을 구해올 수 있습니다. 이 경우 2장의 <덧셈뺄셈 카드>를 새로 가져와서 보충합니다



$$50 + 9 - 5 = 54$$

+9 카드와 -5 카드를 동시에 사용해서  
+4 카드처럼 사용할 수 있습니다.

### 5 학습 수준별 동시 학습법

- ▶ 연령의 차이가 큰 아이들이 함께 게임을 할 경우, 연령이 높은 친구들은 두 자리 <덧셈뺄셈 카드>만을 사용하게 하고 어린 친구들은 한 자리 <덧셈뺄셈 카드>를 사용하게 하는 식으로 활용할 수 있습니다.
- ▶ 이럴 경우 한 자리 카드 더미와 두 자리 카드 더미를 따로 만듭니다.
- ▶ 각자 카드를 사용하고 나서 보충해올 때 자기 수준에 해당하는 곳에서 카드를 보충해오면 됩니다.
- ▶ 이렇게 되면 여러 명이 동시에 게임을 즐기면서도 학습은 각각 필요한 수준에서 하게 되는 효과가 있습니다.
- ▶ 시작하는 말의 위치도 학습 수준에 맞춰 서로 다른 위치에서 시작해도 됩니다.



<한 자리 카드>



<두 자리 카드>



**Q&A 이럴 땐 어떻게 하나요?**

**Q** 합이 '135' 가 나왔는데 어디로 가면 되죠?

**A** 그럼 35칸으로 가세요!  
 계산한 숫자가 100을 넘는 경우, 백의 자리 숫자는 제외하고 이동하면 됩니다.

**Q** 0/100칸에 왔는데 +5 카드를 내면 어디로 가죠?

**A** 0+5해서 5칸으로 가세요!

**Q** 0/100칸에서 -12카드를 내면 어디로 가죠?

**A** 100-12해서 88칸으로 가세요!  
 0/100칸에서 빼기 카드를 낼 경우, 100에서 카드 숫자만큼 빼고 이동합니다.  
 빼기 카드를 내서 0보다 작아지면, 0/100칸으로 이동합니다.

**Q** 주방장 카드를 써서 다른 사람의 토핑을 1개 가져올 경우, 완성된 피자에서 가져올 수 있나요?

**A** 완성된 피자에서는 가져올 수 없습니다.

**Q** 게임 중에 <덧셈뺄셈 카드> 더미를 다 사용했을 경우 어떻게 하죠?

**A** <덧셈뺄셈 카드>, <주방장 카드> 등의 더미가 다 떨어지면 각각 사용한 카드를 다시 섞어서 새로운 더미를 만들어 사용하면 됩니다.

**Q** 냉장고 칸에 도착했는데 보관 중인 토핑 중 필요한 것이 없다면 어떻게 하죠?

**A** 필요한 것이 없다면 가져갈 수 없습니다.

**Q** 좀 더 짧게 게임을 할 방법이 있을까요?

**A** 좀 더 짧은 게임을 하고 싶다면 승리 조건을 <피자 주문서> 1장 혹은 2장을 먼저 완성하면 이기는 규칙으로 변경하면 됩니다.

**Q** 워크시트를 꼭 써야 하나요?

**A** 그렇지 않습니다. 연산 학습의 최종 목표는 정확하고 빠른 암산입니다.  
 게임을 하는 동안 자연스럽게 암산이 가능한 단계가 온다면 사용하지 않아도 됩니다.



셈셈 수놀이



수 개념과 기초 연산

셈셈 피자가게



덧셈과 뺄셈

셈셈 테니스



구구단

셈셈 눈썰매장



나눗셈

셈셈 롤러코스터



혼합 계산

블리츠



꼬꼬여우



와글와글 발굴단



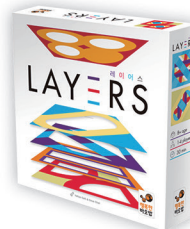
픽미업



폴드-잇



레이어스



크레이지 에그



드랍 더 넷



에일리언 익스프레스



리코세 로봇



마이크로 로봇



킹도미노



고고 젤라또



데칼코



써니데이



미니빌



에코몬



도형 탐9생활



컵케이크 아카데미



### 고피쉬 시리즈



한글 ① 자음 모음, 한글 ② 받침 없는 글자, 한글 ③ 쉬운 받침 글자, 한글 ④ 어려운 받침 글자



의성어·의태어, 속담 ①, 속담 ②, 사자성어 ①, 사자성어 ②, 반대말, 비유한말



공룡, 발명



ABC, 명사, 동사, 형용사, 리딩, 홈, 스쿨, 트래블, 마이다운, 슈퍼마켓, 테마파크, Countries & Capitals



대한민국의 인물, 아메리카의 인물, 유럽의 인물, 아시아 오세아니아의 인물, 국가와 수도, 직업 트렌드



한자 8급, 한자 7급 I, 한자 7급 II, 수학 개념어



삼국통일과 용골침입, 세종대왕과 임진왜란, 조선의 개항과 일제 강점기, 한국전쟁과 세계속의 한국



행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서 게임 설명 동영상을 확인하세요.  
www.happybaobab.com



www.happybaobab.com