



게임 목표

쌓기나무 3D는 쌓기나무 블록을 이용해 공간 지각 능력을 키우는 게임입니다. 쌓기나무 블록을 다양한 모양으로 쌓은 후 위에서 본 모습, 옆에서 본 모습, 1층의 개수, 총 개수 등 순간순간 제시되는 6가지 유형의 문제들을 풀게 됩니다. 정답을 맞히면 점수를 얻습니다. 게임은 6라운드로 진행되며, 종료 후 가장 많은 점수를 얻는 사람이 승리하게 됩니다.

게임 준비

- 1 각자 워크시트를 1장씩 받습니다.
워크시트에는 내가 풀어야 할 문제, 답을 그리거나 적을 수 있는 칸, 그리고 정답일 경우 받을 수 있는 보상이 적혀 있습니다. 워크시트는 코팅이 되어 있어 수성 사인펜이나 보드마카를 이용해 쓰고 지울 수 있습니다.
- 2 각자 점수 토큰을 3점씩 받습니다.
나머지 점수 토큰은 한곳에 모아둡니다.
- 3 쌓기나무 카드는 잘 섞어서 뒷면이 보이게 둡니다.
- 4 누가 선을 할지 정합니다.
- 5 블록을 나누어 가집니다. 2인 플레이 시에는 각자 9개씩, 3인 플레이는 각자 6개, 4인 플레이는 각자 4~5개씩 가져갑니다.



카드 앞면



카드 뒷면

중요 선은 반드시 빨간색 블록을 함께 가져가세요.

플레이
준비
방법

수성 사인펜이나 보드마카 : 워크시트에 답을 적을 필기구를 미리 준비해 주세요.

타이머 : 게임을 진행할 때 [블록 쌓기나 [문제 풀기] 단계에서 시간제한을 두면 더욱 박진감 넘치는 게임을 진행할 수 있습니다. 스마트폰 타이머나 기타 스톱워치를 이용하시면 됩니다.

워크시트 살펴보기

1 내 문제

선이 주사위를 굴리면 각자 워크시트를 보고 주사위 숫자에 해당하는 문제를 풀어야 합니다.

- 1층의 개수 : 1층의 개수를 세어 봅니다.
- 총 개수 : 쌓기나무 블록의 총 개수를 세어 봅니다.
- 위에서 본 모습 : 위에서 본 모습을 그림니다.
- 옆에서 본 모습 : 옆에서 본 모습을 그림니다.
- 앞에서 본 모습 : 앞에서 본 모습을 그림니다.
- 빨간 블록과 닿는 면의 수 : 블록 중에서 빨간색이 노란색 블록과 닿는 면의 수를 세어 봅니다.



2 내 정답

내 문제를 확인하고 답을 그리거나 적는 곳입니다.

- 위에서 본 모습, 옆에서 본 모습, 혹은 앞에서 본 모습을 그림니다.
- 쌓기나무 모양에서 1층의 개수를 세어서 적습니다.
- 쌓기나무의 총 개수를 세어서 적습니다.
- 빨간 블록과 노란 블록이 닿는 면의 수를 세어서 적습니다.

3 내 점수

선이 주사위를 굴립니다. 정답에 맞힌 사람들은 선이 굴린 주사위에 따라 워크시트를 확인하고 점수를 얻습니다. 워크시트에 있는 그림을 잘 보고 점수를 받아오면 됩니다.



= ?

주사위를 굴려 나온 수 만큼 점수를 받습니다.



4점을 받습니다.



3점을 받습니다.



3점을 받습니다. 그리고 모두 가위바위보를 해서 1등은 1점을 얻습니다.



한 사람에게서 2점을 가져옵니다.



다른 사람들에게서 각각 1점을 가져옵니다.

게임 진행

게임은 총 6라운드로 진행됩니다.

각 라운드는 ① 블록 쌓기 → ② 문제 풀기 → ③ 정답 확인 → ④ 점수 받기 순입니다.

① 블록 쌓기

모두 함께 쌓기나무 모양을 만듭니다.

각자 만드는 것이 아니라 모두가 합심하여 하나의 모양을 만들면 됩니다.

2가지의 블록 쌓기 방법이 있습니다. 게임 시작 전에 “자유 쌓기” 혹은 “카드 보고 쌓기” 중 한 가지 방법을 선택해도 되고, 선이 2가지 방법 중 하나를 선택해서 수시로 방법을 바꿔가며 진행해도 됩니다.

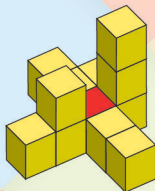
1) 자유 쌓기

쌓기나무 모양을 자유롭게 만듭니다.

모두가 합심하여 하나의 모양을 만들면 됩니다.

중요 각자 가지고 있는 블록을 다시 사용하지 않아도 됩니다. 쌓기나무 블록이 총 18개인데, 각자 블록 1개나 2개를 손에 숨겨두면 쌓기나무의 총 개수가 노출되지 않습니다.

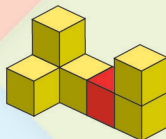
예제 1



예제 2



제시 카드



완성된 블록

2) 카드 보고 쌓기

쌓기나무 카드를 1장 열어서 모두 함께 카드에 그려진 모양대로 쌓기를 합니다.

중요 쌓기나무 카드 그림에서 블록들 뒤의 가려진 곳에는 다른 블록이 없는 것으로 간주합니다.

TIP 블록을 쌓을 때 제한 시간을 둡니다. 제한시간은 초등학교생은 30초, 중학생 이상 성인까지는 15초입니다. 아이들의 수준에 따라 제한시간을 변경하거나 적용 여부를 결정하셔도 됩니다.

2 문제 풀기

- 선이 주사위를 굴립니다.
- 주사위 숫자를 잘 보고, 자기가 가진 워크시트의 **문제 번호**를 확인합니다.
- 워크시트마다 다른 문제 번호가 제시되어 있습니다.

예를 들어, 주사위 숫자가 3이라면 아래와 같이 각자 워크시트 왼쪽 3번에 해당하는 문제를 풀면 됩니다.



내 문제
주사위 숫자가 3



위에서 본 모습



옆에서 본 모습



앞에서 본 모습

- 문제를 확인했다면 미리 준비한 필기구(수성 사인펜 혹은 보드마카)로 워크시트에 답을 그리거나 적습니다.

Tip

문제 풀기의 제한시간은 초등학생은 30초, 중학생 이상 성인까지는 15초입니다.

시점은 선이 주사위를 굴리는 순간부터입니다.

아이들의 수준에 따라 제한시간을 변경하거나 적용 여부를 결정하셔도 됩니다.

3 정답 확인

- 선부터 차례대로 정답을 확인합니다.
- 자신이 그리거나 적은 정답에 대해 설명하고 다른 사람들은 정답이 맞는지 함께 살펴봅니다.
- 정답 확인이 끝나면 정답을 맞힌 사람은 점수를 받을 수 있습니다.

4 점수 받기

- 선이 주사위를 굴립니다. 선이 굴린 주사위 숫자에 따라 각자 워크시트 오른쪽 보상을 확인하고 점수를 얻을 수 있습니다.



내 점수
주사위 숫자가 5



먼저 3점을 받습니다.
그리고 가워바워보 1등은
1점을 받습니다.



3점을 받습니다.



한 사람에게서
2점을 가져옵니다.

5 선 넘기고 다음 라운드 진행

- 1라운드가 끝났습니다. 다시 블록을 나눠 가집니다.
- 왼쪽에 앉은 사람이 새로운 선이 되고, 선은 빨간색 블록을 포함해서 블록을 가져갑니다.
- 2라운드도 같은 방법으로 진행합니다.

게임 종료 및 승리조건

6라운드를 진행하면 게임이 종료됩니다.
이때 점수를 가장 많이 받은 사람이 승리합니다.



행복한바오밥 홈페이지와
유튜브에서 게임설명 동영상을
확인하세요.

www.happybaobab.com



www.happybab.com

셈셈 수놀이
기초연산



셈셈 피자게
덧셈과 뺄셈



셈셈 테니스
구구단



셈셈 눈썰매장
나눗셈



셈셈 롤러코스터
혼합 계산



코잉스



코잉스 스페이스



코잉스 패밀리



도형 탐9생활



큐비즈



픽업업



미니빌



에코몬



킹도미노



드래그미노



폴드-잇



레이어스



컵케이크 아카데미



닥터 유레카



고고 젤라토



데칼코



에일리언 익스프레스



꼬꼬여우



밀어서 충전완료



고피쉬 시리즈

