

코너 인트로



0을 훔쳐 간 범인은?

코너명과 제목이 나오는 화면

다음과 같이 생각해 봤습니다.

- 유명한 사자 오프닝처럼 [신나는 놀이&수학]이 점점 커지고 위에서 캐릭터가 나와서 윙크하는 모습
- 이쁜 배경과 효과음
- 중학교 학생에 맞는 디자인으로





수학 나라 유리수 마을에서 '0 도난 사건'이 발생했다.
범인이 남긴 흔적으로 0을 훔쳐 간 범인을 찾아라!



다음과 같이 생각해 봤습니다.

- 수학 나라 유리수 마을에 범인이 돌아다니고 있음.
(범인은 옷차림을 알 수 없는 상태, 얼굴만 나오던가
건물이 움직이는 등의 효과만)
- 경찰이 브리핑을 함.

활동

범인의 흔적

① $(-3) + \left(-\frac{2}{5}\right) - (-0.1)$

② $-1 + \frac{7}{2} - \frac{15}{4}$

③ $(+6) - \left(+\frac{5}{2}\right) + (-1) + (+0.5)$

④ $21 - 9 + 7 - 17$

⑤ $\left(-\frac{2}{3}\right) - \left(-\frac{1}{2}\right) - \left(+\frac{1}{3}\right)$

⑥ $(+7.5) - (+6) + \left(-\frac{1}{4}\right)$

범인의 옷차림

-2	2	$-\frac{1}{2}$	-1	-1.25	$\frac{7}{4}$	-3.3	-2.7

용의자

- 범인의 흔적에서 계산식이 하나씩 순서대로 나타남.
(30초에서 시간이 줄어드는 타이머)
- 계산식을 풀어 범인의 옷차림에서 옷을 하나씩 고름
(틀리면 X, 맞으면 옆의 용의자의 옷이 하나씩 채워짐
바른 옷차림을 찾으면 시간이 리셋됨.)

시간이 오버되면 [다시하기], [나가기] 버튼 생성
6문제를 모두 맞히면 다음 화면으로.

활동



0을 훔쳐 간 범인을 잡았어요~.



- 모든 문제를 풀어 범인을 잡으면 끝남.
- [다시 하기], [나가기] 버튼 생성.