## 코너 인트로



0을 훔쳐 간 범인은?

#### 코너명과 제목이 나오는 화면

다음과 같이 생각해 봤습니다.

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



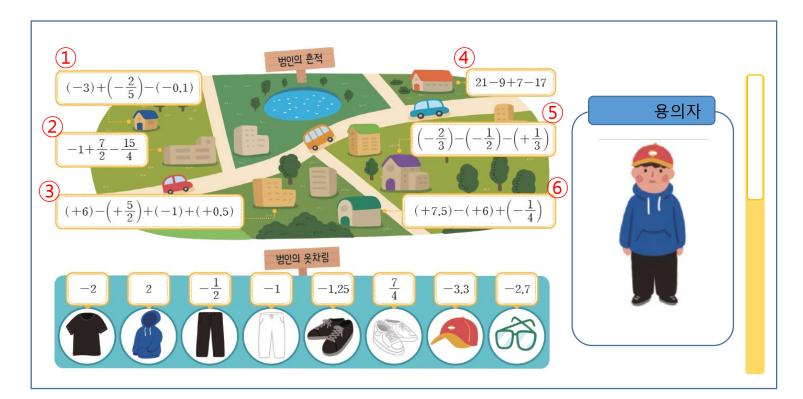
# 활동



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 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



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