

경로 찾기

더 많은 도로를 지나서 꿀을 얻은 다음에 다시 벌집으로 돌아오면 이기는 게임

도로타일을 처음 지날 때마다 점수가 +1점 됩니다.

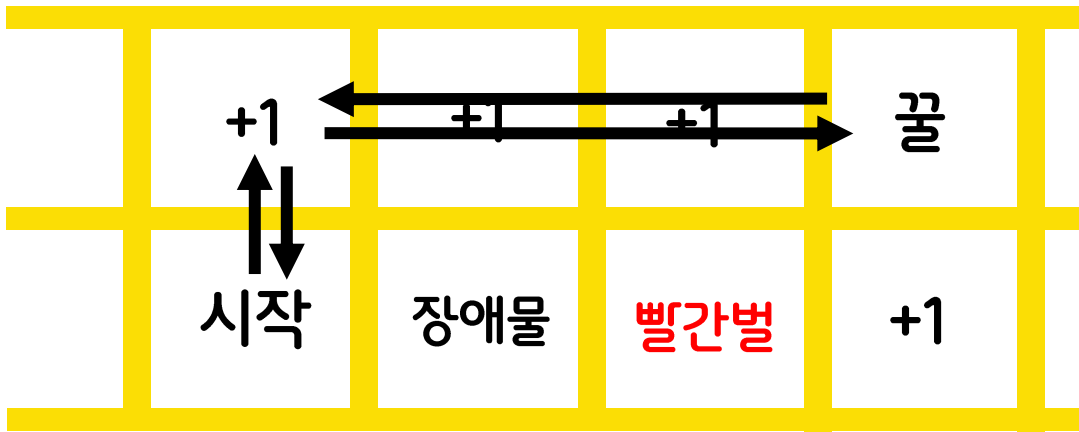
빨간 벌 카드를 만나면 점수를 모두 빼앗기고 처음으로 돌아가요

빨간 벌은 선생님이 한 턴에 한 칸 씩 움직일거예요.

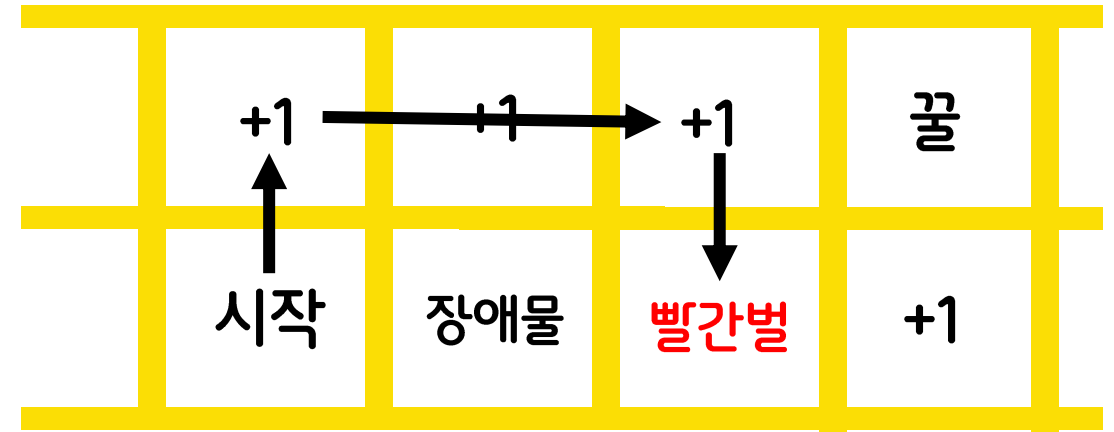
여러분은 자신의 꿀벌을 한 턴에 3번까지 움직일 수 있어요.

	+1	+1
	시작	+1

예시



여러분이 위와 같이 움직였다면 3점을 획득 할 수 있습니다.



여러분이 위와 같이 움직였다면 빨간 벌을 만나서 점수를 빼앗기고 시작지점에서 다시 처음부터 시작합니다.

캐치마인드

선생님이 배부해주는 학습지를 받아서 본인이 원하는 그림을 그리고 뒤쪽에 정답을 써 두어요.

친구들이 그린 그림을 상대팀과 교환해서 지도에 무작위로 집어 넣어요.

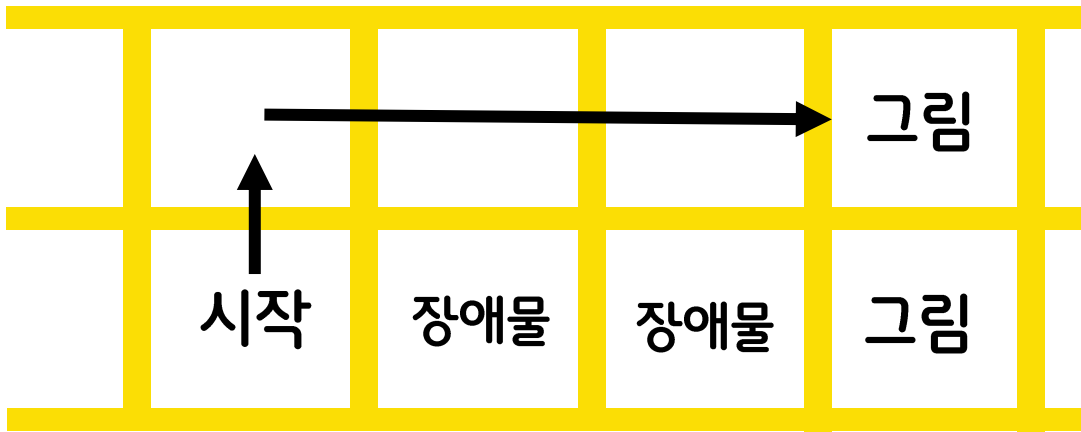
친구들이 그린 그림 타일을 향해서 나아가고 친구가 그린 그림이 무엇인지 맞춰보아요.

정답을 맞췄다면 +1점하고 빼 버리고 정답을 맞추지 못했다면 점수는 없어요.

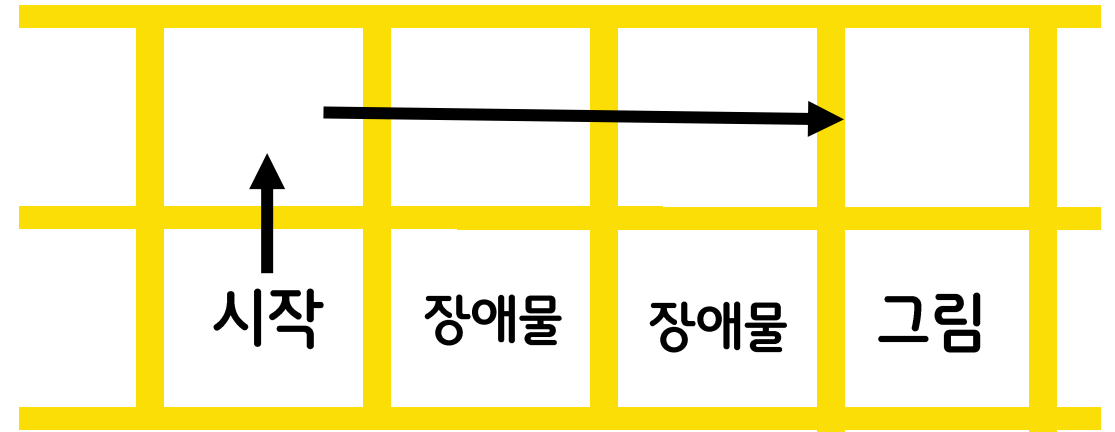
여러분은 자신의 꿀벌을 한 턴에 3번까지 움직일 수 있어요.

		그림
시작		

예시



친구가 그린 그림의 정답을 맞췄다면 그림을 제거하고 +1점을 얻습니다.



이제 또다른 그림을 찾기 위해 다시 출발하고 점수를 모아보아요.