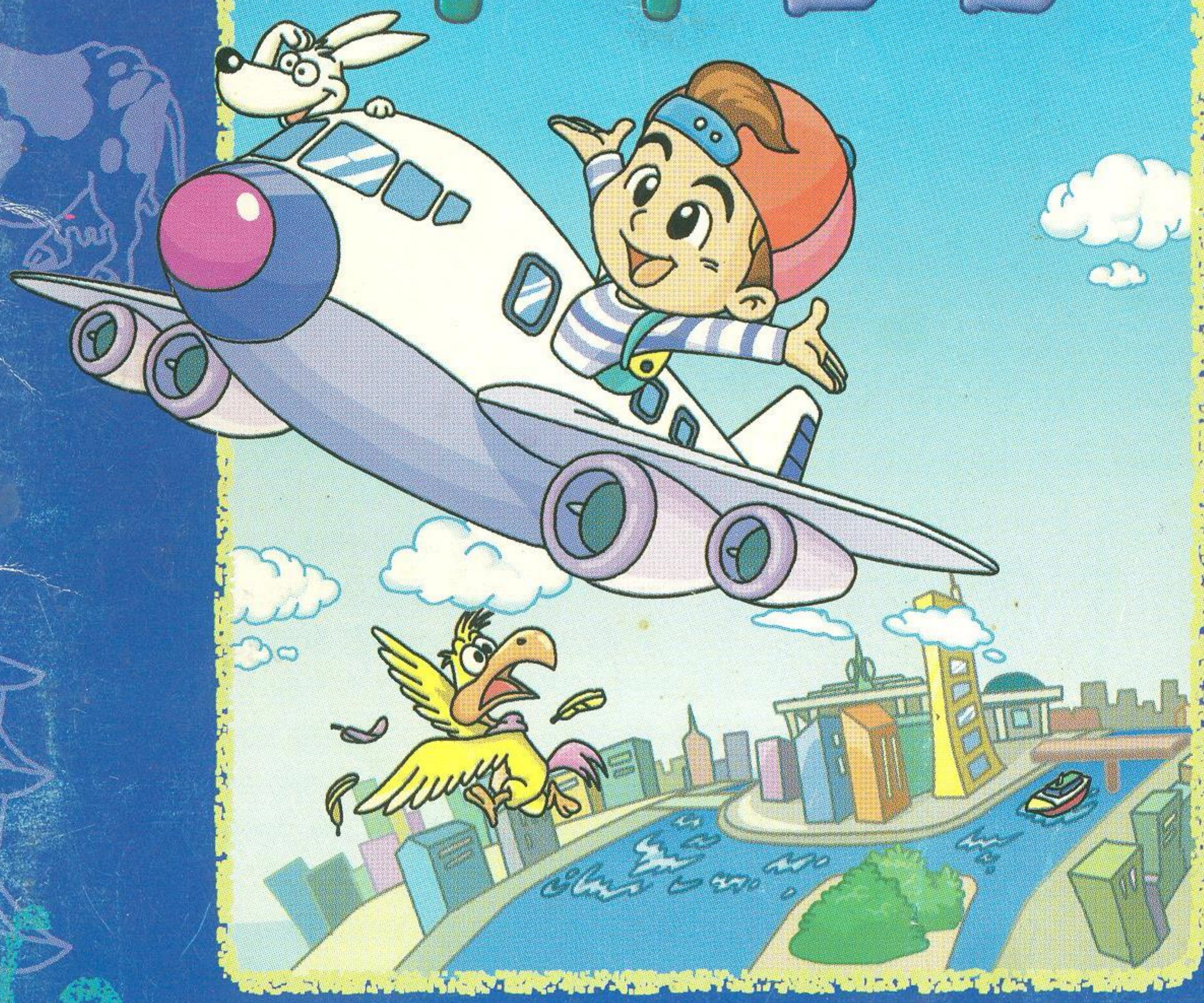
IQ+EQ 2Q up 시리즈

피코 PICO

PICO-9731G

앤디와 빌리의 수학 탐험



Smart & Soft

SAMSUNG 삼성전자



앤디와 빌리의 수학탐험

피코 소프트웨어 '앤디와 빌리의 수학탐험' 과 함께 하는
멀티미디어 세계로 오신 것을 환영합니다.
본 프로그램을 통해 어린이들은 수학에 흥미를 갖고
수와 셈의 관계를 생각하는 과정에서 자연스럽게 수 개념을 형성합니다.
또한 어린이에게 읽고 쓰고 셈하는 것외에 중요한 것이 창의력과
사고력, 문제해결력을 향상시킬 수 있습니다.
부모님께서 어린이와 함께 그림책을 보면서
세계의 여러나라에 대해 이해하고 상상할 수 있도록 이야기를 나누십시오.
재미있는 이야기와 더불어 수와 셈을 자연스럽게 익히도록 한다면
어린이들은 학습을 흥미롭게 생각하고 집중력도 키울 수 있게 될 것입니다.
'앤디와 빌리의 수학탐험' 과 함께 즐거운 학습을 하다보면 어느새인가
어린이의 지능지수(IQ)와 감성지수(EQ)는 계발되고 향상될 것입니다.

앤디와 빌리의 수학탐험

차 례

c·o·n·t·e·n·t·s

3 표지
그림책의 표지와 줄거리가 들어있습니다

5 그림책 1쪽 미국의 번화한 도시 뉴욕에서
놀이 1 유리창을 닦아 보자

9 그림책 2쪽 니 하오마! 중국 친구들
놀이 1 접시를 돌리세요

13 그림책 3쪽 풍차와 튜울립의 나라, 네덜란드
놀이 1 물고기를 잡아 보세요

17 그림책 4쪽 무더운 사막의 나라 이집트
놀이 1 보물을 찾아 보자



21 그림책 5쪽 꽁꽁 언 얼음의 세계 남극
놀이 1 숫자얼음을 옮겨보자

25 우리 아이의 EQ를 쑥쑥 높여 주세요
엄마와 함께 하는 EQ 향상 대화법

26 사용상 주의할 점



표지

야~ 한강과 여의도가 보이네! 앤디와 빌리는 세계 여행을 떠나려고 비행기에 올라 탔어요.
이제 앤디와 빌리는 여러 나라를 돌아다니며 많은 것을 배우려고 합니다.
으로 앤디와 빌리의 **수학탐험**, 앤디, 빌리 등을 눌러 보세요.
앤디와 빌리는 여러분과 함께 여행을 떠나게 되어서 기뻐하고 있답니다.



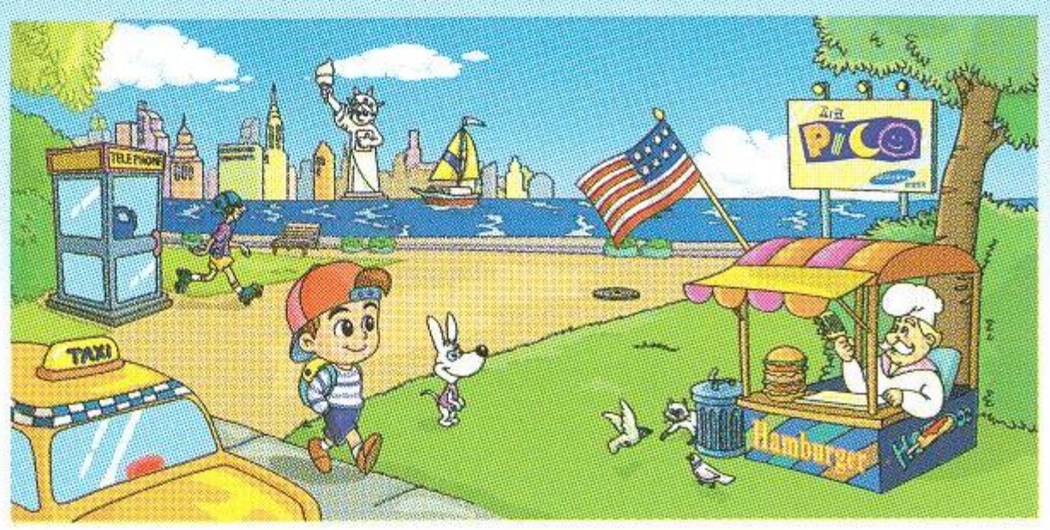
❶제목 ❷빌리 ❸앤디 ❹새



안녕! 내 이름은 앤디야. 우리 함께 신나는 세계 여행을 떠나 보자.

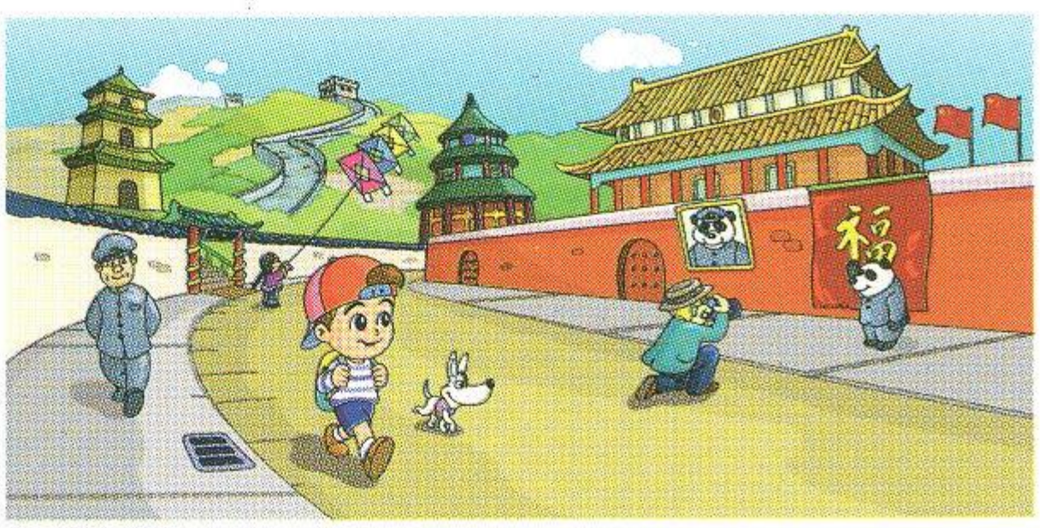


만나서 반가워. 난 빌리라고 해.



미국의 번화한 도시 뉴욕에서

여기는 자유의 여신상이 보이는 미국의 도시 뉴욕이예요.
앤디와 빌리는 이곳 저곳을 두루 살피며 마냥 즐거워합니다.
이곳에서는 어떤 신기한 일이 벌어질까요?
앤디, 빌리와 함께 미국 친구들을 만나 보세요.



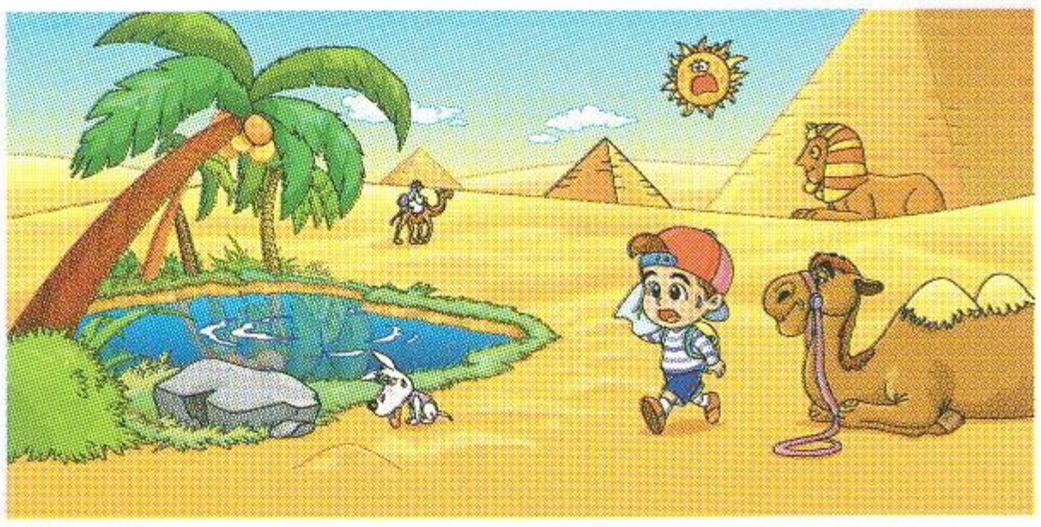
니 하오마! 중국 친구들

이야~ 저 멀리 만리장성이 보이네요.
니 하오마. 중국 친구들이 여러분을 반갑게 맞이하고 있어요.
앤디와 빌리는 배가 고픈지 중국 음식점을 찾고 있어요.
그럼 다 같이 중국 음식점으로 들어가 볼까요?



풍차와 튜울립의 나라, 네덜란드

아름다운 나라 네덜란드에 오신 것을 환영합니다.
어디선가 고소한 치즈 냄새가 풍겨 옵니다.
시원한 바람과 튜울립 향기는 앤디와 빌리를
기분 좋게 합니다. 정말 평화로와 보이지요?



무더운 사막의 나라 이집트

휴~, 정말 덥네요. 이곳은 사막의 나라 이집트입니다.
앤디와 빌리는 몹시 더운 모양입니다.
빨리 오아시스를 찾아야 할텐데요.
이곳 어딘가에 보물이 숨겨져 있다던데 과연 어디에 있을까요?



꽁꽁 언 얼음의 세계 남극

덜~ 덜~ 덜~ 아이 추워!
앤디와 빌리는 얼음과 하얀 눈으로 뒤덮힌 남극에 도착했어요.
귀여운 펭귄들과 물개 친구들이 즐겁게 놀고 있습니다.
저기 밤하늘의 오로라가 정말로 아름답지요?



미국의 번화한 도시 뉴욕에서

"와~ 자유의 여신상이구나! 정말 크다!!" 춤을 추는 소년, 정말 볼거리가 아주 많네요. 어! 방금 날아간 사람은 슈퍼맨? 앤디와 빌리는 고층 빌딩을 올려다봅니다. 피코 을 누르면 어떤 일이 일어날까요?

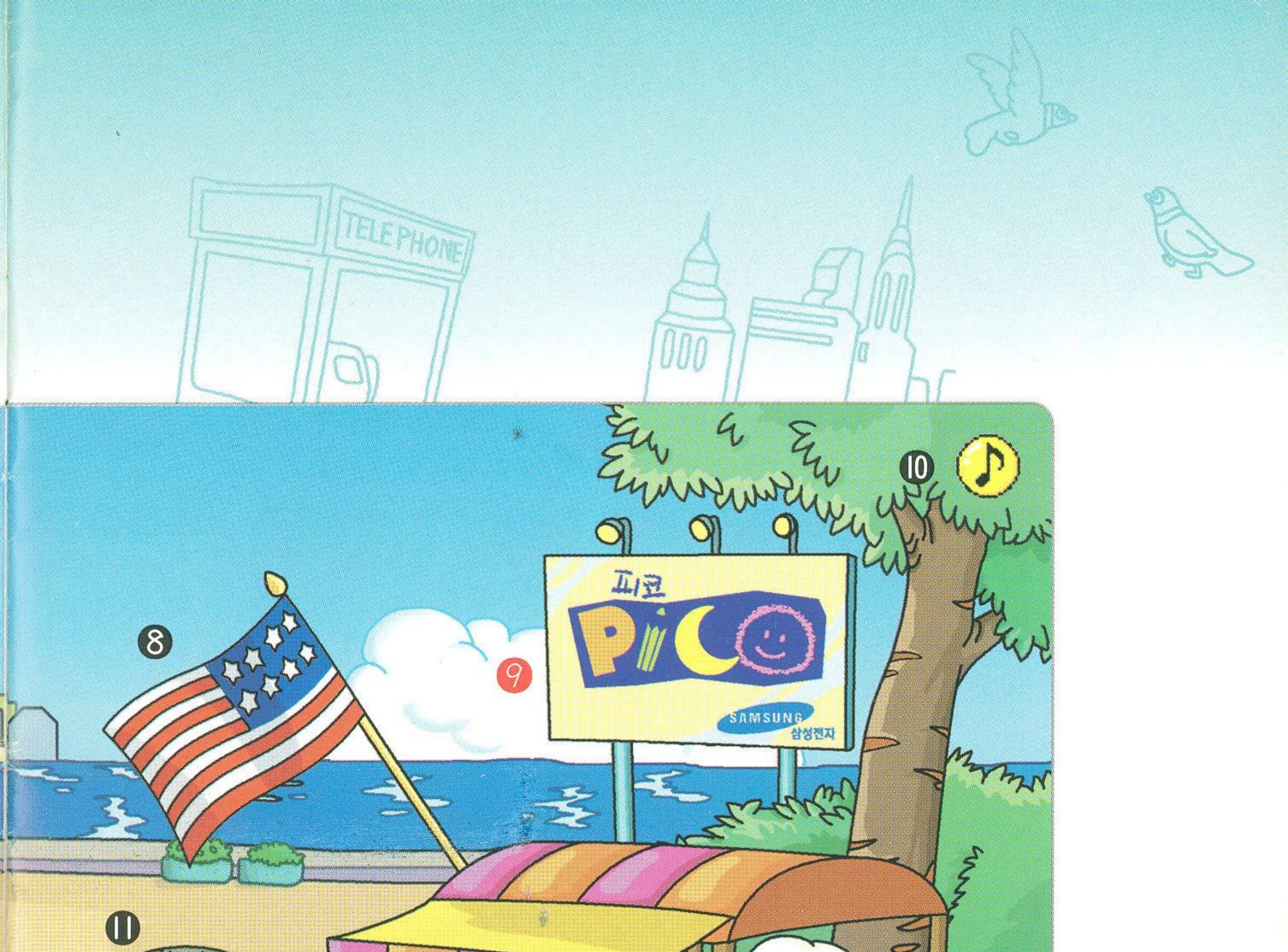


그림책 1쪽에서는 다음의 1가지 놀이를 즐길 수 있어요.



을 누르면 ···▸ **놀이1 유리창을 닦으세요**

광고 게시판



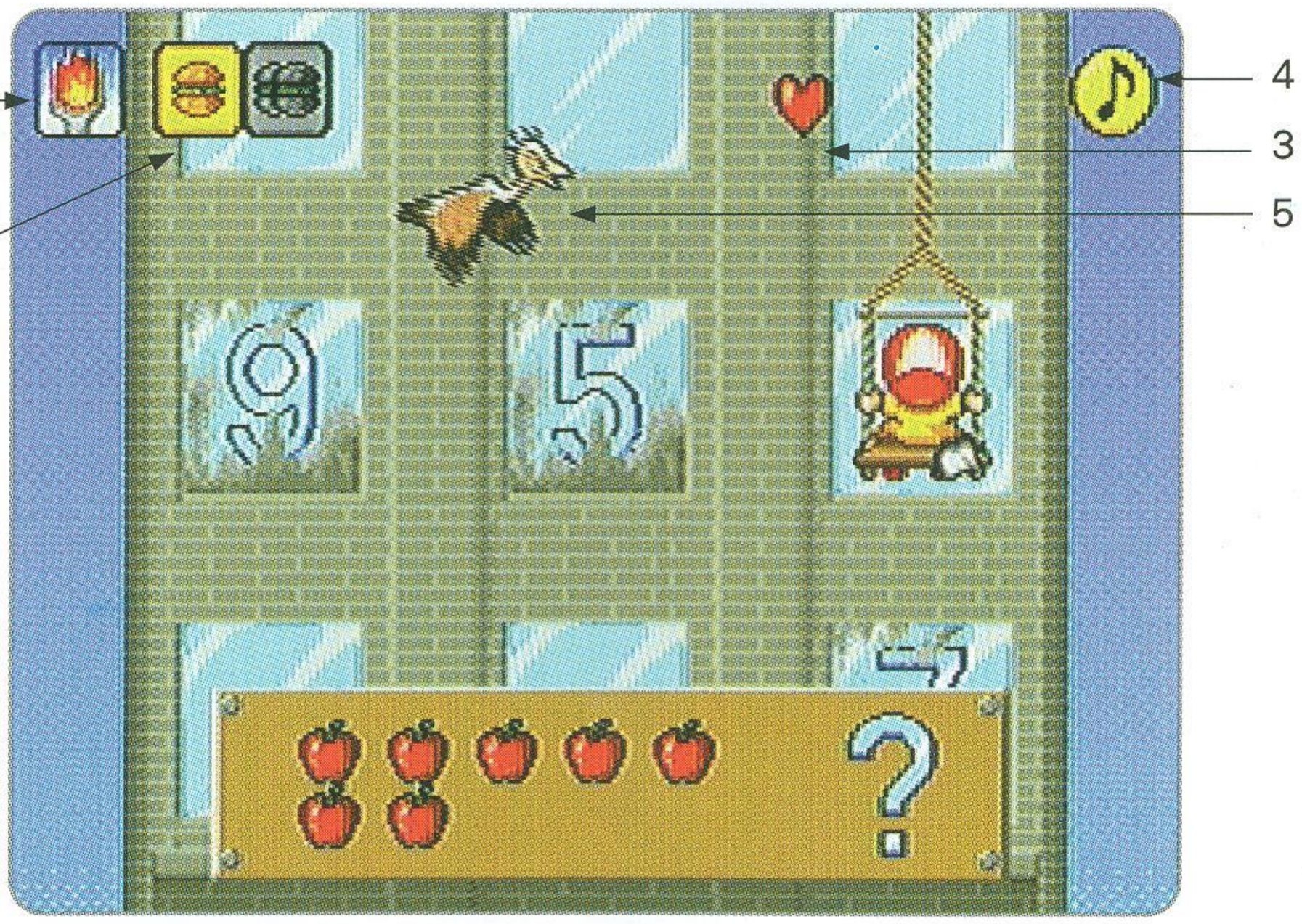
❶자유의 여신상 ❷배 ❸공중전화박스 ❹롤러스케이트를 탄 소년 ❺택시 ❻앤디
❼빌리 ❽성조기 ❾**광고 게시판** ❿8분음표 ⓫맨홀 뚜껑 ⓬새 ⓭고양이
⓮쓰레기통 ⓯햄버거 ⓰햄버거 아저씨





유리창을 닦으세요

앤디를 움직여서 유리창을 닦으세요.
정답을 찾아 더러워진 유리창을 모두 닦으면 건물아래로 내려가 빌리를 만날 수 있습니다.



1  그림책 화면으로 갈 수 있습니다.

2  난이도 단계를 선택합니다.

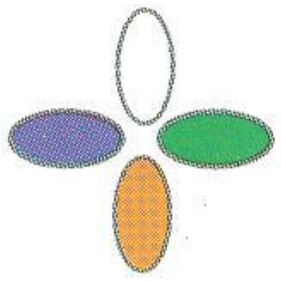
3  게임을 할 수 있는 기회(3회)를 나타냅니다
앤디가 틀린 답의 유리창 닦거나,
독수리와 부딪혀 앤디가 떨어지더라도 3번까지
게임을 계속할 수 있습니다.

4  음악이 멈추고 / 시작됩니다.

5  게임의 방해자로 앤디와 부딪히면 앤디가 떨어집니다.

*사용조정버튼







기대되는 교육효과

1. 수개념 이해하기
2. 수와 양 연결하기

놀이방법

1. 반짝이는  중에서 원하는 단계를  으로 누르면 화면 아래에 문제가 나타납니다.

   1개의  는 1~5의 숫자학습이고, 2개의  는 1~10의 숫자학습입니다.

2.  로 앤디를 움직여 정답의 숫자가 쓰여 있는

   더러운 유리창을 찾으면  을 누르세요.

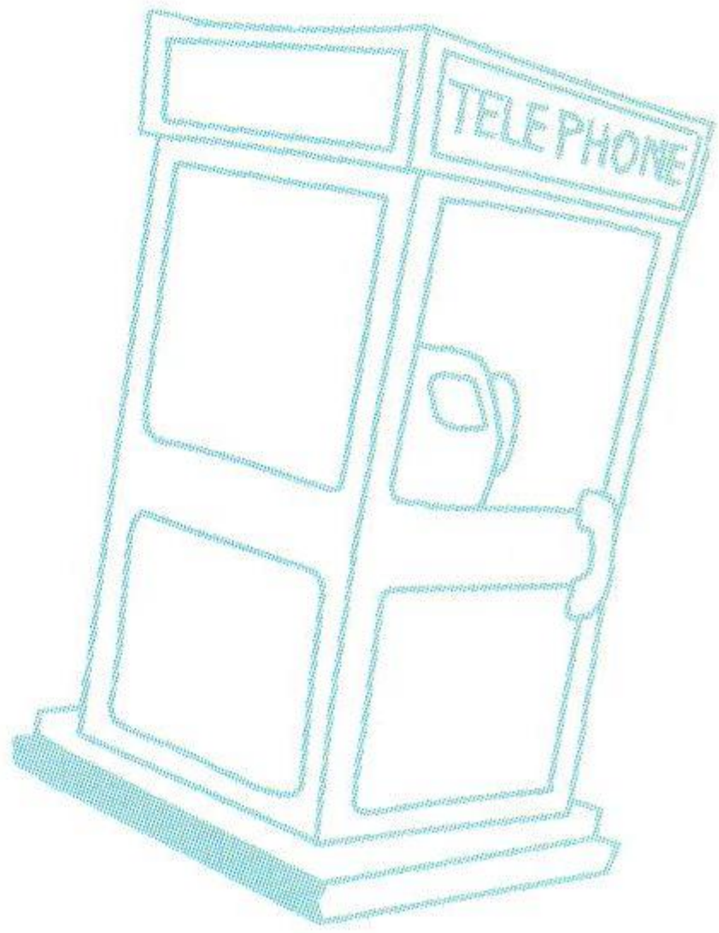
3. 게임 도중에 독수리가 나타나면  를 사용해서 독수리를 재빨리 피하세요.

4. 오른쪽 위에 있는 세개의  는 답이 틀리거나 독수리와 부딪힐때마다 하나씩 없어지고,

   모두 없어지면 게임을 처음부터 다시 시작해야 합니다.

5. 게임을 처음부터 다시 하고 싶으면  을 누르세요.

6. 놀이를 끝내고 싶으면  을 누르세요.





니 하오마! 중국 친구들

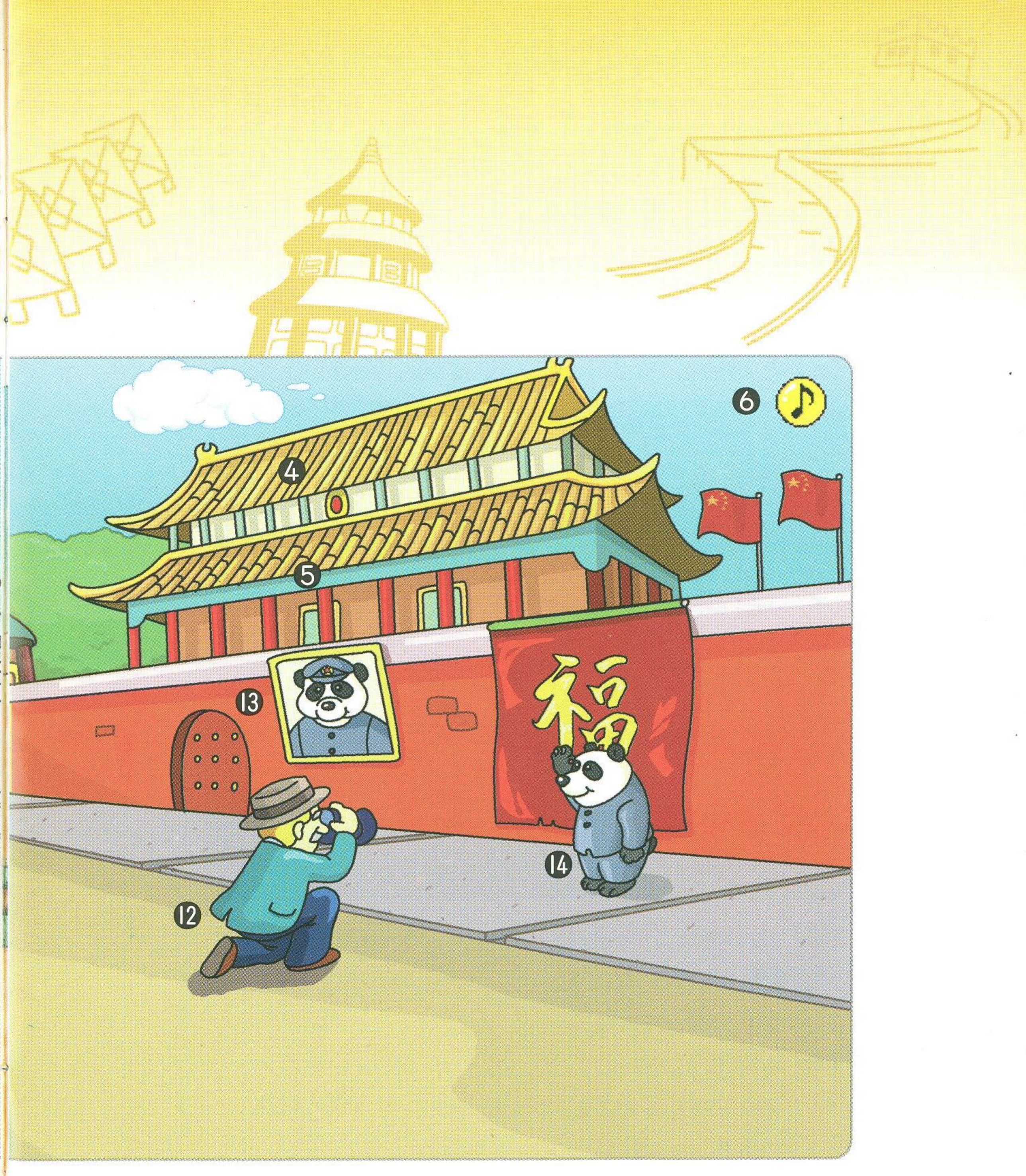
동이 트자 중국의 거리는 바빠집니다. 앤디와 빌리도 이곳 저곳을 돌아다니며 여러 중국 친구들을 만나 봅니다.
저 멀리 소년은 연을 날리고 있네요. 사진 찍는 관광객도 보입니다.
구름을 탄 손오공이 슈~웅 나타나 앤디와 빌리를 태우고 하늘 위에서 중국의 거리를 구경 시켜줍니다.



그림책 2쪽에서는 다음의 1가지 놀이를 즐길 수 있어요.



빌 리 를 누르면 ···▸ **놀이1 접시를 돌리세요**



❶만리장성 ❷연 ❸탑 ❹기와집 2층 ❺기와집 1층 ❻8분음표 ❼제복입은 사람
❽연 날리는 소년 ❾하수도 구멍 ❿앤디 **⓫빌리** ⓬사진찍는 관광객 ⓭벽의 초상화 ⓮곰



접시를 돌리세요

중국 옷을 차려입은 앤디를 움직여서 접시를 돌리세요.
주어진 시간 안에 주어진 숫자만큼의 접시를 돌리면 정답을 맞출 수 있습니다.



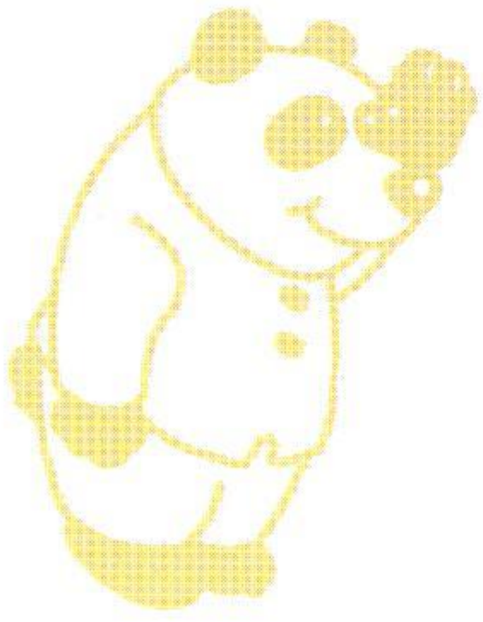
1 그림책 화면으로 갈 수 있습니다.

2 난이도 단계를 선택합니다.

3 음악이 멈추고 / 시작됩니다.

4 시간의 경과를 알려줍니다.
거북이가 오른쪽에서 왼쪽으로 움직여서 종을 칠 때까지
문제를 풀고 답만큼 접시를 꽂아 놓아야 합니다.

*사용조정버튼



기대되는 교육효과

1. 수와 양 연결하기
2. 눈과 손의 협응력 기르기

놀이방법

1. 반짝이는  중에서 원하는 단계를  으로 누르면  에 문제가 나타납니다.

   1개의  은 1~4의 숫자학습이고, 2개의  은 1~9의 숫자학습입니다.

2.  로 중국 옷을 입은 소년을 움직여서 답에 해당하는

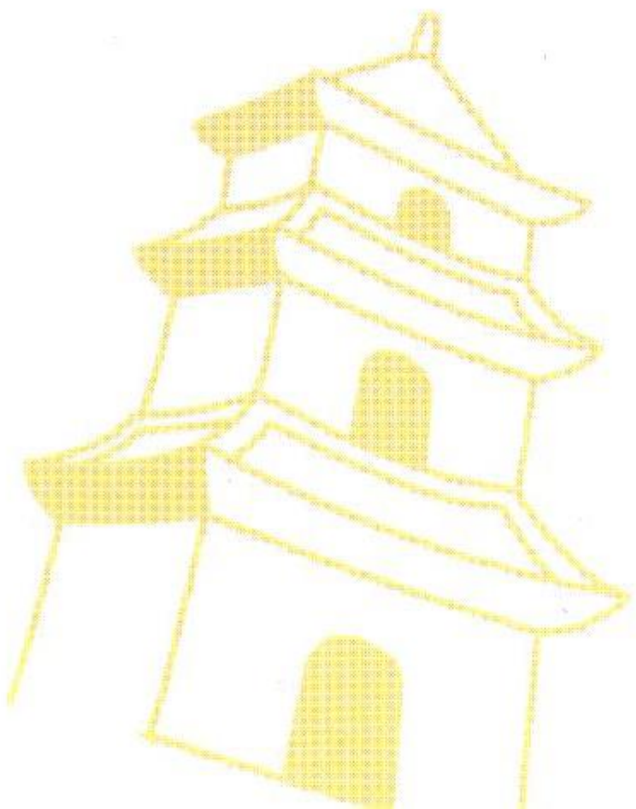
   숫자만큼의 접시를 접시꽂이에 가져다 꽂으세요.

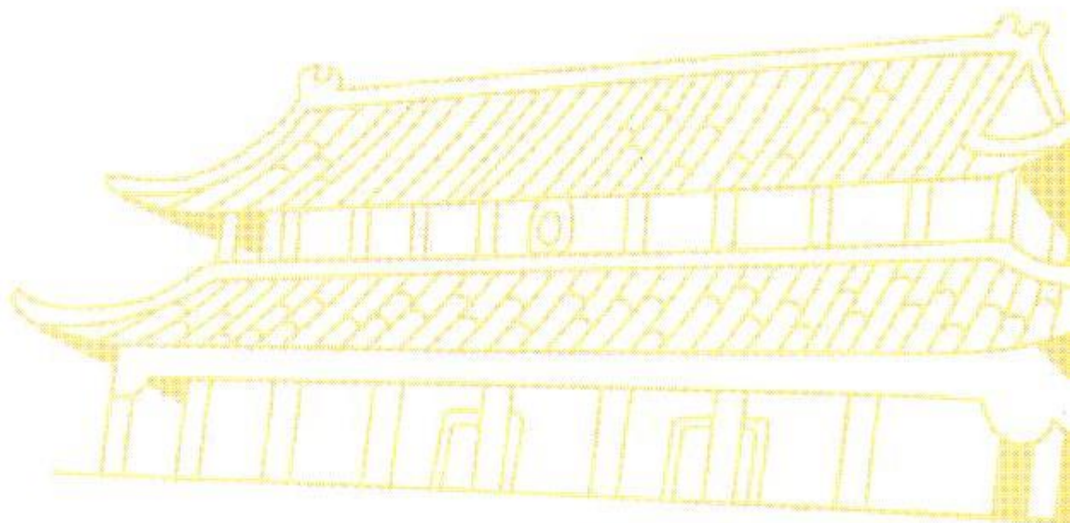
3. 시간이 지나면 접시가 흔들리게 되는데 접시가 떨어지지 않게

   다시 한번 가서 접시받침 막대기를 돌려주세요.

4. 위의  는 게임에 주어진 시간을 나타나는 것으로, 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하여 종을 칩니다.

5. 놀이를 끝내고 싶으면  으로  을 누르세요.





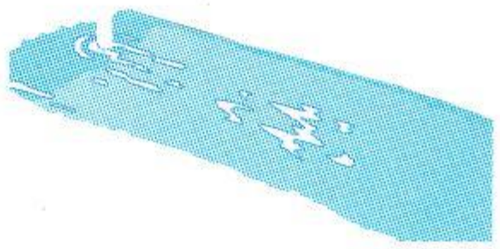


풍차와 튜울립의 나라, 네덜란드

앤디와 빌리는 아름답고 평화로운 나라, 네덜란드에 도착했어요.
저 멀리 풍차가 돌고 강 너머로 젖소 한 마리와 나비가 한가롭게 날고 있습니다.
아~ 하늘은 높고 바람도 시원하고. 시냇물이 졸졸 흐릅니다.



그림책 3쪽에서는 다음의 1가지 놀이를 즐길 수 있어요.



시 냇 물

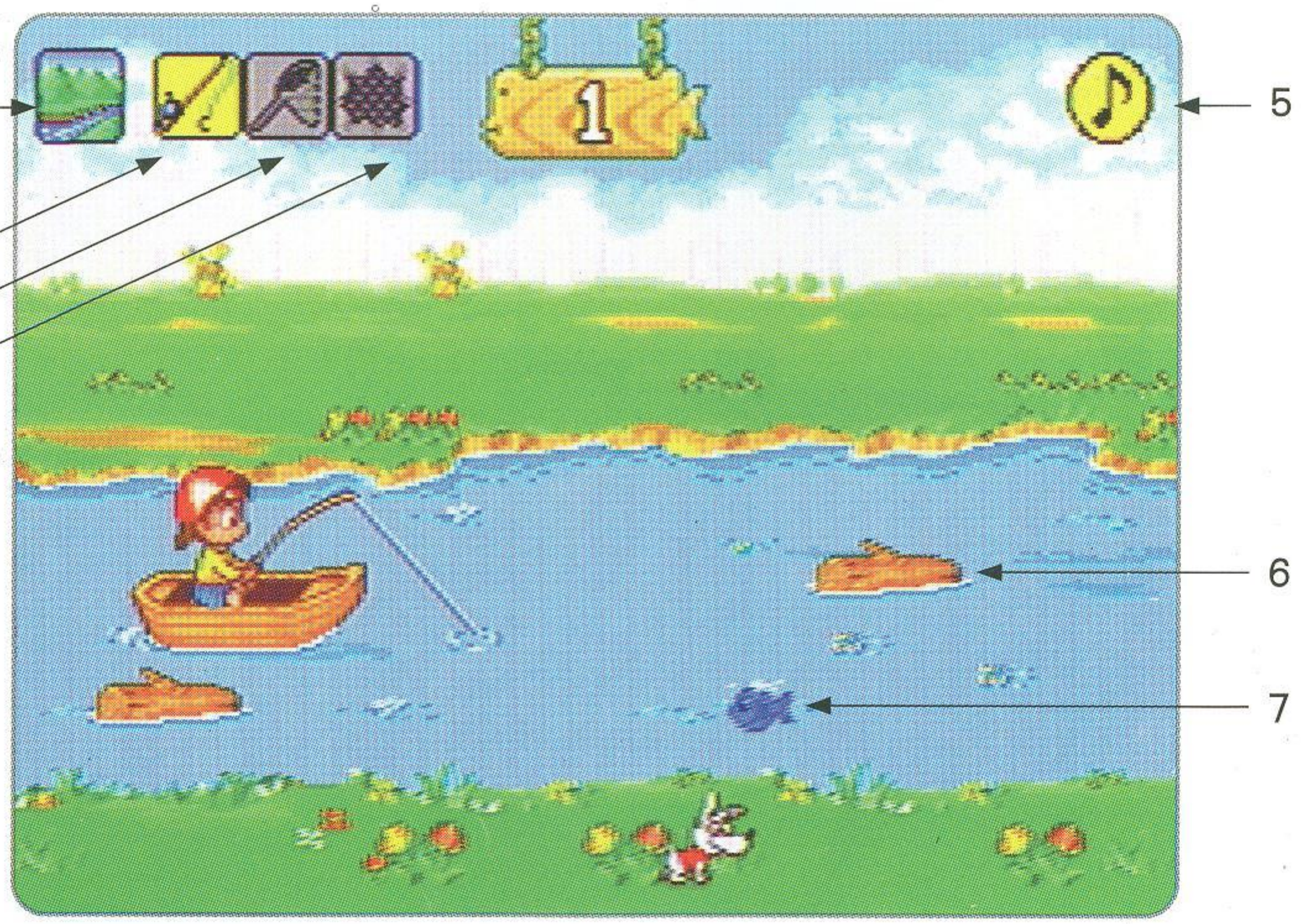
을 누르면 ···▸ **놀이1 물고기를 잡아 보세요**

❶창문 ❷집의 문 ❸초가지붕 ❹3묶음 치즈 ❺2묶음 치즈 ❻치즈 ❼풍차 ❽풍차 ❾8분음표
❿병아리 ⓫병아리 ⓬빌리 ⓭앤디 ⓮할아버지 ⓯나비 ⓰젖소 **⓱시냇물**



물고기를 잡아 보세요

조각배를 탄 앤디를 움직여  중 도구를 선택하여 고기를 많이 낚으세요.
배가 목적지에 도착하면 이제까지 잡은 물고기의 갯수를 세어서 깡통에 넣을 수 있습니다.



1  그림책 화면으로 갈 수 있습니다.

2  물고기를 한 마리씩 낚을 수 있습니다. (1의 배수)

3  물고기를 2마리씩 낚을 수 있습니다. (2의 배수)

4  물고기를 3마리씩 낚을 수 있습니다. (3의 배수)

5  음악이 멈추고 / 시작됩니다

6 게임을 방해하는 방해자로 앤디가 타고 있는
배와 부딪히면 앤디가 강물 속에 빠집니다.

7  1마리는 1의 배수, 2마리 무리는 2의 배수, 3마리 무리는
3의 배수를 나타냅니다.

*사용조정버튼





기대되는 교육효과

1. 1, 2, 3의 배수개념 익히기
2. 숫자 세기

놀이방법

1.  으로 도구선택  을 누르세요.

2. 도구별로  는 1마리,  2마리,  은 3마리를 잡으므로 배수 개념을 이해할 수 있습니다.

3. 배를 타고 있는 앤디를  를 움직여서 떠내려 오는 물고기에 가까이 가면  을 누르세요.

4. 물 위에 떠다니는 통나무와 부딪히지 않도록 하세요.

   앤디가 타고 있는 배와 통나무가 부딪히면 앤디가 떨어져요.

5. 놀이를 끝내고 싶으면  으로  을 누르세요.



무더운 사막의 나라 이집트

저기 피라미드와 스핑크스가 보이네요. 푹 푹 찌는 듯한 더위에 앤디와 빌리는 땀을 뻘 뻘 흘리며 이집트의 사막을 힘겹게 걸어가고 있습니다. "앗, 저기 오아시스가 있다!" 앤디와 빌리는 몹시 기뻐하면서 오아시스를 향해 달려갑니다. 휴식을 취한 앤디와 빌리는 정신을 가다듬고 이곳 어딘가에 숨겨져 있는 보물을 찾기 위한 준비를 합니다. 앤디와 빌리는 과연 보물을 찾을 수 있을까요? 여러분도 함께 찾아보세요.

그림책 4쪽에서는 다음의 1가지 놀이를 즐길 수 있어요.



스핑크스

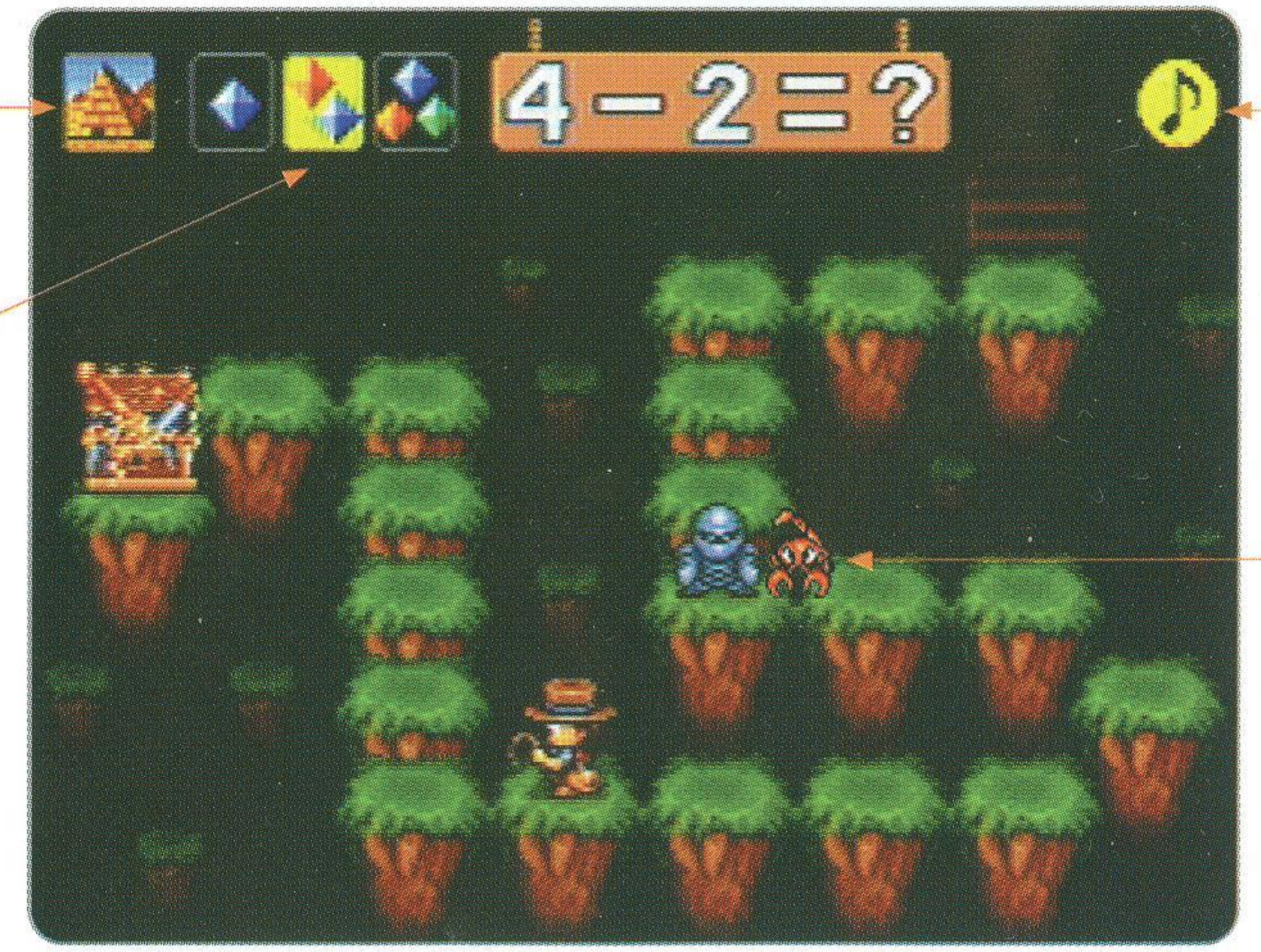
을 누르면 ···▸ **놀이1 피라미드안에서 보물을 찾아 보자**

❶야자열매 ❷낙타를 탄 사람 ❸구름 ❹피라미드 ❺해 ❻8분음표 ❼스핑크스
❽오아시스의 물 ❾바위 ❿모래더미 ⓫빌리 ⓬앤디 ⓭낙타



피라미드안에서 보물을 찾아보자

스핑크스 뒤의 숨겨진 문에 들어서면 보물이 가득찬 상자를 찾을 수 있습니다.
이 게임은 문제의 정답만큼 앞으로 진행하여 뒤에서 쫓아오는 방해자를 따돌리며 보물을 차지하는 게임입니다.



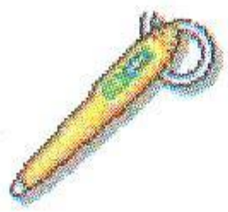
1 그림책 화면으로 갈 수 있습니다.

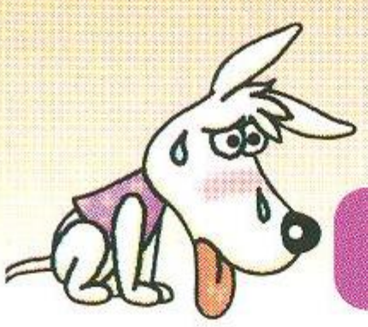
2 난이도를 선택할 수 있습니다.

3 음악이 멈추고/시작됩니다.

4 앤디를 잡기 위해 앤디 뒤를 쫓아옵니다.
문제를 풀기 전에 이나 가 앤디를 쫓아와 잡으면 앤디는 떨어집니다.

*사용조정버튼





기대되는 교육효과

1. 10 이하의 덧 · 뺄셈 연산 익히기
2. 순발력 기르기

놀이방법

1.  으로  을 누르면 앤디가 오른쪽 문에서 나오면서 문제가 나타납니다.

   1단계  는 1~3에 관한 연산, 2단계  1~6에 관한 연산,

   3단계  1~10에 관한 연산 학습입니다.

2. 문제의 답에 해당하는 숫자만큼 기둥절벽을 세어서 그 절벽기둥을

    으로 누르면 앤디가 그곳으로 갑니다.

3. 답의 위치가 틀리면 앤디는 다시 그 전의 있었던 위치로 되돌아오며,

   2번째에도 틀리면 답의 위치가 표시됩니다.

4. 전갈, 미이라가 앤디 뒤로 쫓아와서 잡기 전에 빨리 문제의 정답을 맞추세요.

5. 놀이를 끝내고 싶으면  으로  을 누르세요.



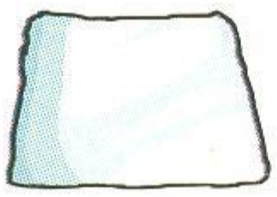
꽁꽁 언 얼음의 세계 남극



휘이이잉~. 너무나 추운 바람에 앤디와 빌리는 옷깃을 여밉니다.
저 멀리 밤하늘에 아름다운 오로라가 신비스럽게 빛나고 있군요.
추위를 모르는 펭귄과 물개 친구들은 마냥 즐겁게 뛰어 놀고 있습니다.
하늘에서 포근하고 하얀 눈이 내리네요. 얼음의 요정 몬스터가 앤디와 빌리를 기쁘게 해주려고 그런 답니다.

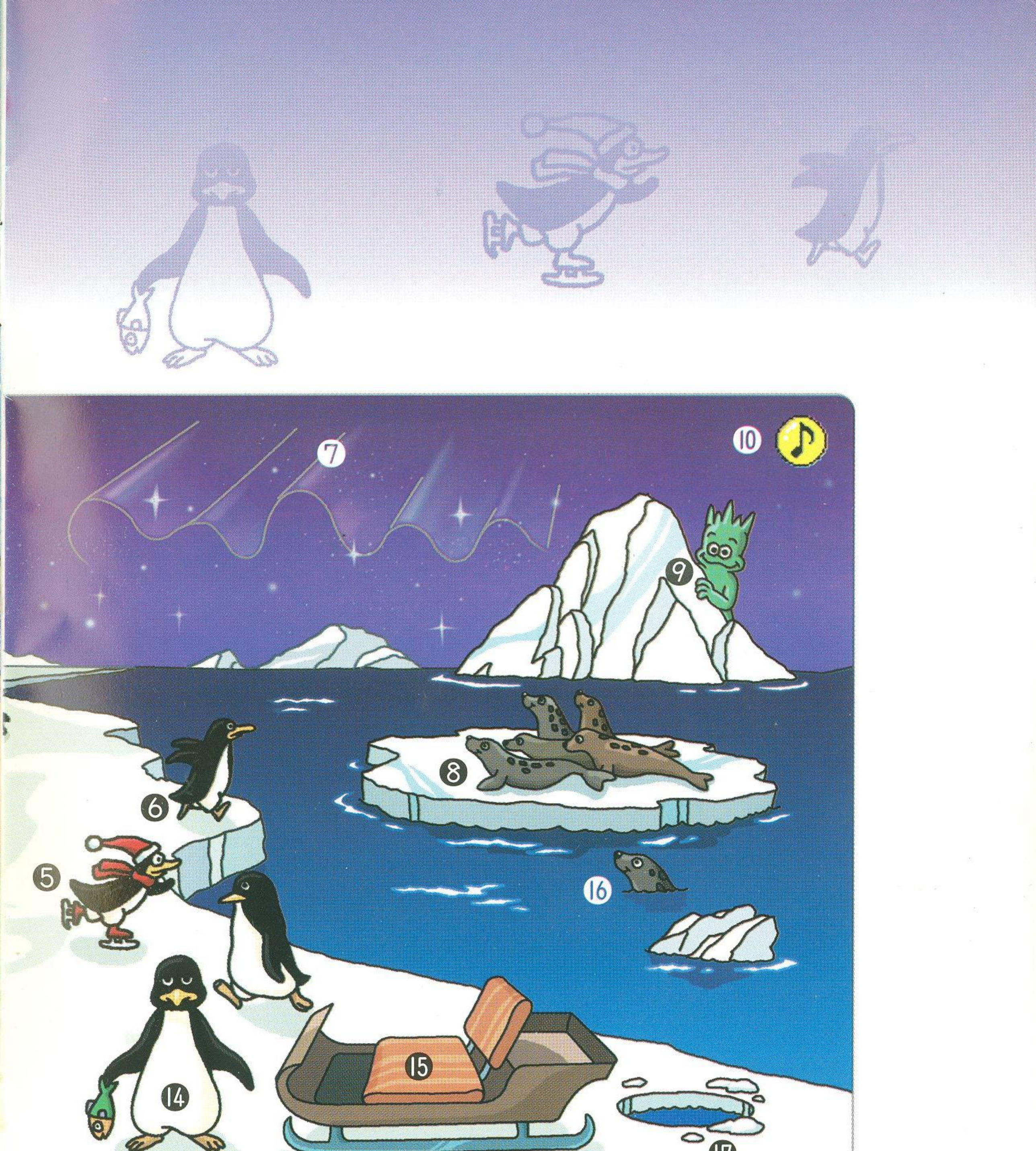


그림책 5쪽에서는 다음의 1가지 놀이를 즐길 수 있어요.



얼음 벽돌

을 누르면 ···▸ **놀이1 숫자 얼음을 옮기세요**



❶달 ❷펭귄 ❸펭귄 ❹펭귄 ❺스케이트 타는 펭귄 ❻바다를 향해 서 있는 펭귄 ❼오로라 ❽바다 물개
❾요정 몬스터 ❿8분음표 **⓫이글루** ⓬앤디 ⓭빌리 ⓮물고기 든 펭귄 ⓯썰매 ⓰물개 ⓱얼음구멍







숫자 얼음을 옮기세요

이글루(얼음집)를 누르면 숫자가 새겨진 얼음을 옮겨 정답을 맞추는 재미있는 게임을 할 수 있습니다.
문제의 정답과 같은 숫자가 새겨진 얼음을 이글루 안으로 옮겨 넣으세요.

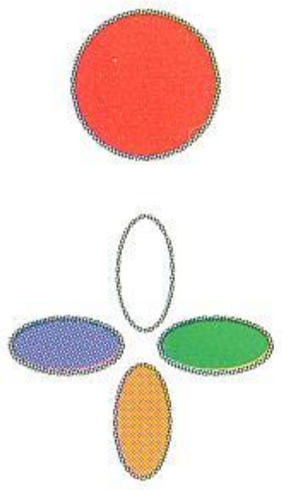


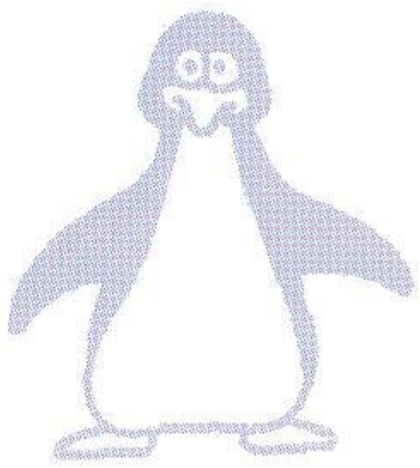
1  그림책 화면으로 갈 수 있습니다.

2  난이도를 선택할 수 있습니다.

3  음악이 멈추고 / 시작됩니다.

*사용조정버튼

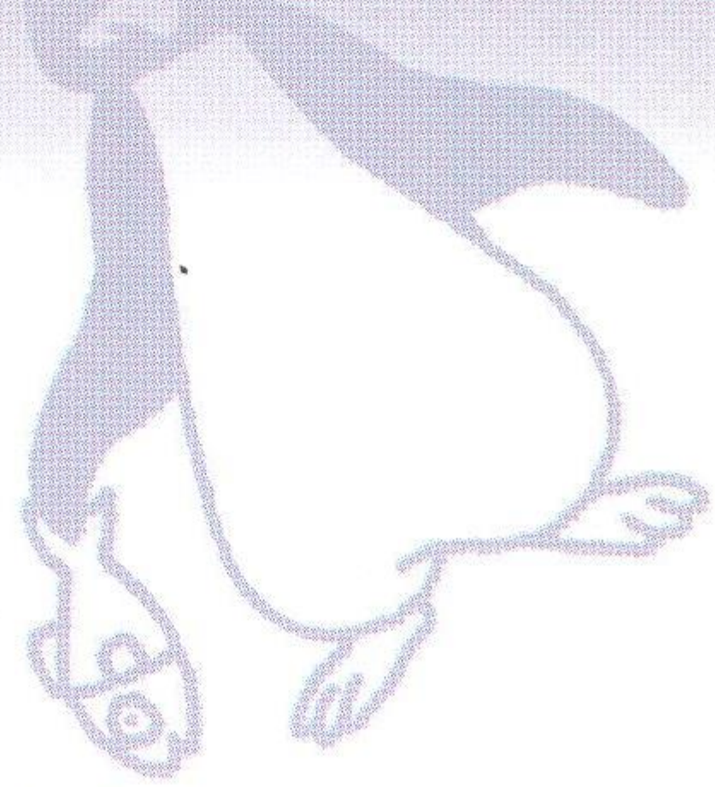






기대되는 교육효과

1. 10 이하의 덧 · 뺄셈 연산 익히기
2. 문제해결력 기르기



놀이방법

1. 반짝이는 펭귄  을  으로 누르면 문제가 나타납니다.

   1단계  는 1~3에 관한 연산, 2단계  1~6에 관한 연산,

   3단계  1~10에 관한 연산 학습입니다.

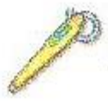
2.  를 이용하여 제시된 문제의 정답과 같은 숫자의 얼음벽돌을 찾아보세요.

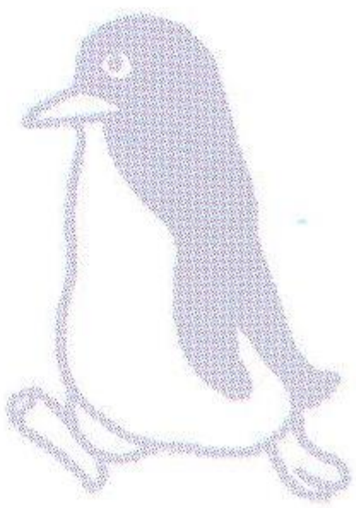
3. 답이 되는 얼음벽돌을 밀어서 이글루 안으로 넣으세요.

4. 얼음벽돌이 두 개가 맞붙어 있거나 구석에 몰리게 되면 앤디는 얼음벽돌을 이동시킬 수 없습니다.

5. 이글루 안에 넣은 벽돌이 틀린 답이거나 벽돌을 바다에 빠뜨리면

   그 벽돌이 다시 어딘가에 생겨나게 됩니다.

6. 놀이를 끝내고 싶으면  으로  을 누르세요.





우리아이의 EQ를 쑥쑥 높여 주세요 !

엄마와 함께하는 EQ 향상 대화방법 5가지!!

1. 대화를 할때는 구체적으로 설명을 해 주세요.

아이들은 어른과 대화할 때 이해하기가 힘든 부분이 있습니다. 말을 할 때는 모호한 표현 보다는 자세하고 구체적인 설명을 해 주어야 아이들은 이해 할 수 있습니다.

2. 칭찬을 할 때는 충분히 해 주세요.

아이들은 칭찬 받기를 좋아해서 때로는 칭찬을 받을려고 하기 싫은 것도 할 때가 있습니다.
이런 경우 아이가 잘한 일은 부모님께서 칭찬을 수다스러울 정도로 충분히 해 주고 표현해 주세요.
아이들은 계속 긍정적인 생각을 하게 될 것입니다.

3. 아이의 의사표현을 존중해 주세요.

아이가 자신의 의사표현을 했을 때 부모님께서 아이의 의사표현을 존중해 주세요.
아이의 의사를 무시 한다면 아이는 부모에 대한 신뢰감이 없어질 뿐만 아니라 자신에 대한 부정적인 생각을 갖게 될 것입니다.

4. 아이가 질문을 할 때는 계속해서 질문을 확장시켜 주세요.

아이가 질문을 할 때는 그 질문에 대한 것만 대답하는 단답식은 피해 주세요.
그 질문의 대답을 한 후에 좀더 확장시켜 줄 수 있는 질문을 계속해서 확장 시키면
아이들의 논리적인 사고를 키울 수 있습니다.

5. 아이가 어려운 질문을 할 때는 문제를 같이 풀으세요.

간혹 아이들은 어머님이 모르시는 질문을 할 때가 있습니다.
이때 어머님은 당황하지 마시고 솔직하게 모른다고 대답한 후,
아이와 함께 풀어 본다면 오히려 아이에게 지적 호기심을 키워 줄 수 있는 기회가 될 것입니다.



사용시 주의할 사항

● 전원 OFF를 먼저 확인하세요!
그림책 소프트웨어를 넣고 뺄 때에는 꼭 본체의 전원 스위치를 OFF로 하여 주세요.



● 그림책 소프트웨어는 정밀기기입니다!
떨어뜨린다던가 강한 충격을 주지 말아주세요.
또, 절대로 분해하지 마세요.



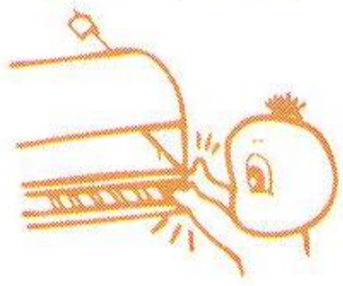
● 약품을 사용하여 닦지 마세요!
그림책 소프트웨어의 더러움을 닦을 때에는 신나, 벤젠 등의 약품을 사용하지 마세요.



● 그림책의 취급을 조심해서 하세요!
그림책의 페이지를 접는다던가, 물에 적시지 마세요. 또 아이들이 그림책에 낙서하지 못하게 해 주세요.



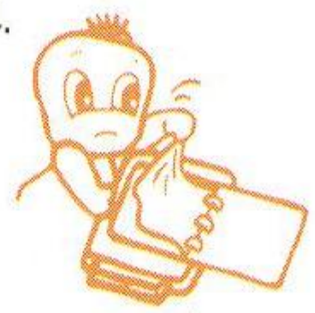
● 단자 부분을 만지지 마세요!
그림책 소프트웨어의 단자부분을 만진다던가, 물에 적신다던가 하면 고장의 원인이 됩니다.



● 보관장소에 주의하세요!
그림책 소프트웨어를 보관할 때에는 아주 더운 곳과 추운 곳, 습기가 많은 곳을 피해주세요.



● 그림책을 떼면 안돼요.
그림책의 마지막 페이지를 그림책 꽂이로 부터 떼지 못하도록 하여 주세요.



● 피코로 놀이할 때에는 조명을 밝게 하고, 되도록 아이들이 TV 화면으로부터 2m 정도 떨어지게 해주세요.
또, 건강을 위하여 20분마다 10분 정도의 휴식을 취한 다음에 반복하도록 하세요.
수면이 부족할 때에는 사용을 피해주세요.





지능지수(IQ)와 감성지수(EQ)를

동시에 조화롭게 개발시켜주는 앤디와 빌리의 수학탐험!

앤디, 빌리와 함께 여행하면서 세계 여러나라에 대해 이해하고 상상해 보세요!

〈앤디와 빌리의 수학탐험〉에서는 수의 개념을 놀이를 통해 배울 수 있습니다.

사고력과 응용력, 문제해결력을 풍부하게 길러 줍니다.

©1997 SAMSUNG
Manufactured and distributed by Sámsung Electronics, CO., Ltd.,
under license from Sega Enterprises, Ltd., Japan
삼성전자 주식회사 서울특별시 강남구 신사동 599번지 압구정빌딩 6층 (우)135-120
TEL : 3416-0550 FAX : 3416-0515
Patents:Canada No.1,082,351;1,607.209;U.K.No.1,535,999;Japan No. 1,632,396;Germany No. 2,609,826
Licensed By SEGA MADE IN KOREA

피코 PICO