

[교수학습자료] 바다 100층 보드게임

주사위를 굴려서 나온 숫자만큼 바다 아래로, 아래로 내려가요.
물 위에서 시작해 깊은 바다까지 여행하며 바다 생물들을 만나 봅니다.

■ 게임 방법 안내

1. 주사위를 굴려요. (* 바다 주사위를 올려서 만들어요.)
2. 주사위에서 나온 숫자만큼 물방울을 따라 내려가요.
3. 멈춘 곳에서 바다 생물을 만나 카드의 이야기를 읽어요.
4. 비어 있는 물방울에 내가 좋아하는 바다생물의 이름을 쓰거나 그림을 그려서 추가할 수 있어요.

누가 더 빨리 가는 게임이 아니에요. 천천히 내려가며 바다를 살펴봐요.

* 본 교수·학습자료는 생성형 인공지능 기술을 활용하여 제작되었으며,
현장에서 그림책 읽기와 교육·보육과정 실행에 활용할 수 있도록 구성된 자료입니다.

“여기엔 누가 있을까?”

“해달은 어디 있을까?”

바다를 구경하며 함께 이야기나눠요.

1

2

3

4

5

해달

고등어

7

불가사리

9

11

10

12

해마

13

문어

곰치

14

15

17

18

19

아귀

20층

소라게

비어 있는 물방울에 숫자를 직접 써봐요.
좋아하는 바다 동물을 그려 넣어
나만의 바다 100층 보드판을 완성해요.
같은 바다라도 모두 다른
보드판이 만들어져요.

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30층

40층까지
내려가볼까요?

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40층

50층까지
도전해 보아요!

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50층

더 깊게 60층까지...

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60층

조금 더 깊게
70층까지...

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70층

벌써 80층이야!

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80층

90층까지 내려왔어!

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90층

드디어 100층에
도착했다!

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100층

똑똑똑!

바다 100층에는
누가 살고 있을까요?

[바다 생물 카드]

카드를 뒤집어 바다 생물의 이야기를 읽어보며, 친구와 이야기를 나눠요.



* 본 교수 · 학습자료는 생성형 인공지능 기술을 활용하여 제작되었으며, 현장에서 그림책 읽기와 교육 · 보육과정 실행에 활용할 수 있도록 구성된 자료입니다.

[바다 생물 카드]

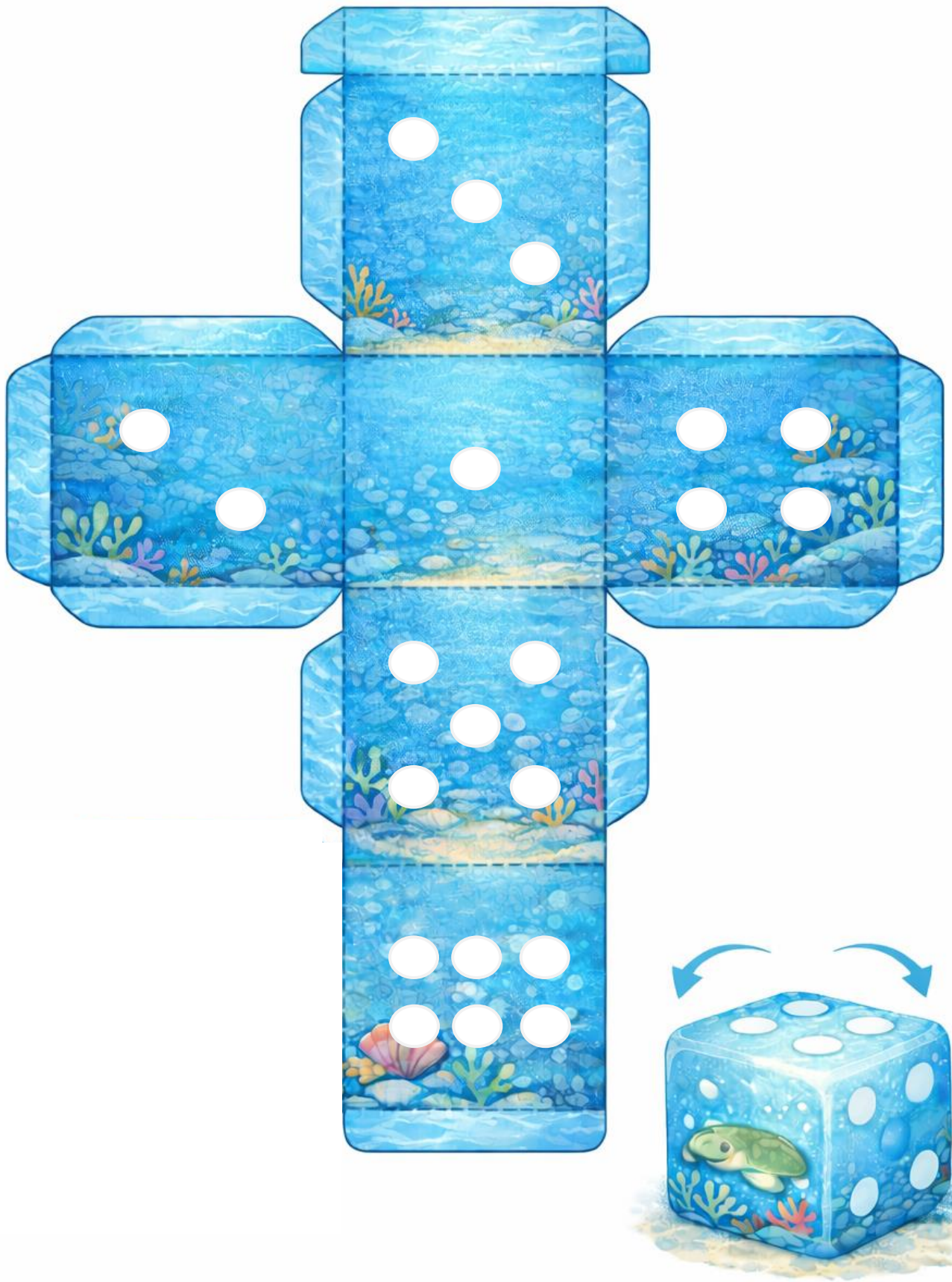
카드를 뒤집어 바다 생물의 이야기를 읽어보며, 친구와 이야기를 나눠요.



* 본 교수·학습자료는 생성형 인공지능 기술을 활용하여 제작되었으며, 현장에서 그림책 읽기와 교육·보육과정 실행에 활용할 수 있도록 구성된 자료입니다.

[바다 주사위]

선을 따라 오려서 접어 붙이면 주사위가 만들어져요.



* 본 교수·학습자료는 생성형 인공지능 기술을 활용하여 제작되었으며, 현장에서 그림책 읽기와 교육·보육과정 실행에 활용할 수 있도록 구성된 자료입니다.