

타-2. 사이버 스포츠 농구

과학놀이관

■ 게임설명 : 골대를 향해 슛을 하고 골의 득점을 거릅니다.

■ 게임방법

Wii 리모컨 잡는 방법(오른손잡이의 경우)



Wii 리모컨의 정면이 안쪽을 향하도록 한 손으로 쥐어 주십시오.

슛


➔


Wii 리모컨을 가로로 기울인 상태로 버튼을 누르면서

머리 위로 들어올리면서 손목을 이용하여 휘두릅니다.

■ 수록게임

수록 종목



슛팅 콘테스트



제한 시간 내에 성공한 슛의 개수를 거릅니다. Wii 리모컨을 기울인 상태로 버튼을 눌러 공을 집어 든 다음, 세로로 들고 휘둘러 공을 던져 주세요. (던질 수 있는 최대 개수:25개)

- 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이 또는 팀 플레이(순서대로 플레이)
- Wii 리모컨(세로 잡기)을 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- 처음부터 플레이 가능



시합



3on3 시합입니다. 공격할 때는 A 또는 +로 패스를 하고 B로 슛 자세를 취합니다. 수비 시에는 Wii 리모컨을 휘둘러 공격을 저지합니다.

- 플레이 인원수 : 1~2명, 대결 플레이(동시에 플레이)
- Wii 리모컨(세로 잡기)을 플레이 인원수만큼 사용
- 「슛팅 콘테스트」를 플레이한 다음부터 플레이 가능

타-3. 사이버 스포츠 탁구

과학놀이관

■ 게임설명 : 서로 볼을 주고 받으면서 6점을 먼저 획득한 쪽이 승리합니다.

■ 게임방법

Wii 리모컨 잡는 방법(오른손잡이의 경우)



한 손으로 쥐어 주십시오.

서브



ⓐ를 누르고
Wii 리모컨을
휘두릅니다.

Wii 리모컨을 위로 휘둘러도 서브할 수 있습니다.
손목을 비트는 등 치는 방법에 변화를 주면 커트나
드라이브를 칠 수도 있습니다.

■ 수록게임

수록 종목



시합



6점을 먼저 획득하면 승리하는 탁구입니다.
ⓐ로 토스를 하고 Wii 리모컨을 휘둘러 공을 쳐 보세요.
(이동은 자동)

- ▶ 플레이 인원수 : 1~2명, 대결 플레이(동시에 플레이)
- ▶ Wii 리모컨(세로 잡기)을 플레이 인원수만큼 사용
- ▶ 처음부터 플레이 가능



연속 받아치기



서브를 연속으로 받아친 횟수를 겨룹니다.
조작 방법은 「시합」과 동일합니다.

- ▶ 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이(순서대로 플레이)
- ▶ Wii 리모컨(세로 잡기)을 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- ▶ 「시합」을 플레이한 다음부터 플레이 가능

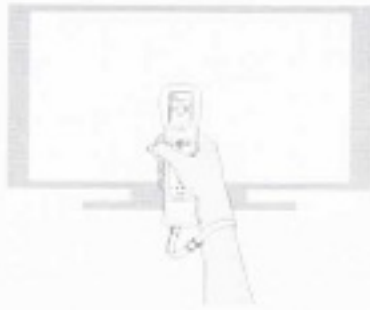
타-4. 사이버 스포츠 볼링

과학놀이관

■ 게임설명 : 1-프레임을 플레이한 다음, 넘어뜨린 핀의 득점을 거릅니다.

■ 게임방법

Wii 리모컨 잡는 방법(오른손잡이의 경우)



한 손으로 쥐어 주십시오.

공을 굴린다(오토 조작)



가슴 앞쪽으로 쥐고 **B**를 누른 상태로 볼링공을 굴릴 때처럼 뒤로 당겼다가



볼링공을 굴러듯이 휘두릅니다. Wii 리모컨을 비틀면 공의 궤도에 커브를 줄 수 있습니다.

■ 수록게임

수록 종목

10핀 게임



Wii 리모컨을 가슴 앞쪽으로 쥐고 **B**를 누른 상태로 볼링공을 굴리듯 뒤로 당겼다가 휘두릅니다. Wii 리모컨을 비틀면 커브를 줄 수 있습니다.

- 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이 또는 팀 플레이(순서대로 플레이)
- Wii 리모컨(서로 잡기)을 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- 처음부터 플레이 가능

100핀 게임



100개의 핀을 쓰러뜨리는 게임입니다. 조작 방법은 「10핀 게임」과 동일합니다.

- 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이 또는 팀 플레이(순서대로 플레이)
- Wii 리모컨(서로 잡기)을 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- 「10핀 게임」을 플레이한 다음부터 플레이 가능

장애물 피하기



레인 위에 나타나는 장애물을 피해 핀을 쓰러뜨립니다. 조작 방법은 「10핀 게임」과 동일합니다.

- 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이 또는 팀 플레이(순서대로 플레이)
- Wii 리모컨(서로 잡기)을 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- 「100핀 게임」을 플레이한 다음부터 플레이 가능

타-5. 사이버 스포츠 수상오토바이

과학놀이관

■ 게임설명 : 1-프레임을 플레이한 다음, 넘어뜨린 핀의 득점을 거룹니다.

■ 게임방법

Wii 리모컨 잡는 방법(오른손잡이의 경우)



한 손으로 쥐어 주십시오.

공을 굴린다(오토 조작)



가슴 앞쪽으로 쥐고 B를 누른 상태로 볼링공을 굴릴 때처럼 뒤로 당겼다가



볼링공을 굴리듯이 휘두릅니다. Wii 리모컨을 비틀면 공의 궤도에 커브를 줄 수 있습니다.

■ 수록게임

수록 종목

링 통과하기



수상오토바이를 조작하여 링을 통과하고 끝인알 때까지 획득한 득점을 거룹니다.

B를 누르면 달리며, Wii 리모컨을 자신 쪽으로 비틀면 대시할 수 있습니다.

- 플레이 인원수 : 1~4명, 대결 플레이(순서대로 플레이)
- Wii 리모컨+눈차크를 1개 또는 플레이 인원수만큼 사용
- 처음부터 플레이 가능

대결



순서대로 링을 통과하여 먼저 끝인알 플레이어 승리합니다.

2명이 동시에 플레이합니다.

- 플레이 인원수 : 2명, 대결 플레이(동시에 플레이)
- Wii 리모컨+눈차크를 2개 사용
- 처음부터 플레이 가능

타-6. 사이버 스포츠 자전거

과학놀이관

- 게임설명 : 꼴찌로 출발하여 앞서 가는 사람들을 제치면서 1위를 목표로 달리거나 2명이 레이스를 합니다.

■ 게임방법

Wii 리모컨 잡는 방법



Wii 리모컨과 눈차크를 세워서 잡아 주십시오.

타는 방법



Wii 리모컨과 눈차크를 교대로 흔들어서 전진합니다. 몸을 좌우로 기울여 돕니다.



■ 수록게임

수록 종목

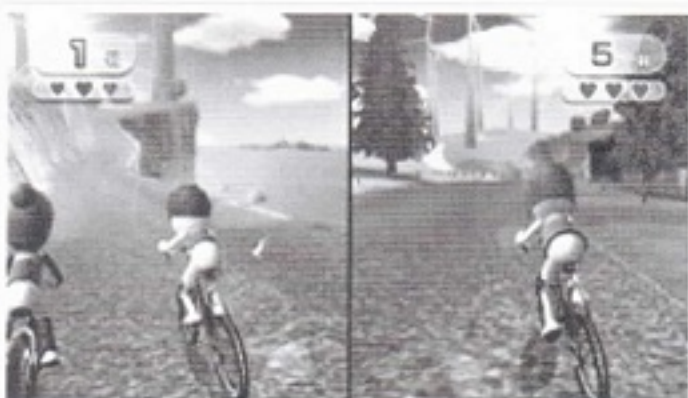
🚲 로드레이스



Wii 리모컨과 눈차크를 교대로 흔들어서 자전거의 페달을 밟습니다. 레이스 중 커브가 있을 때는 몸을 좌우로 기울여 주세요. 속력을 과도하게 높이면 잠시 움직일 수 없게 됩니다.

- ▶ 플레이 인원수 : 1~2명, 협력 플레이(동시에 플레이)
- ▶ Wii 리모컨+눈차크를 플레이 인원수만큼 사용
- ▶ 처음부터 플레이 가능

🚲 대결



「로드레이스」와 동일한 조작 방법으로 다른 플레이어와 레이스를 합니다.

- ▶ 플레이 인원수 : 2명, 대결 플레이(동시에 플레이)
- ▶ Wii 리모컨+눈차크를 2개 사용
- ▶ 처음부터 플레이 가능

타-7. 뉴스포츠 보드 중심잡기

과학놀이관

- **종목설명** : 전신의 균형감각과 협응능력을 높이면서 다양한 자세를 표현하는 교구로 서있기, 흔들면서 앞으로 걷기, 360도 돌기 등 다양한 움직임을 하면서 밸런스 운동과 근육발달을 도와줍니다. 최대 90kg까지 사용 가능.



■ 구성품

- 구 성: 날개
- 크 기: 60cm x 12.7cm x 9cm
- 재 질: PVC 플라스틱 폼 폴리 나일론 천
- 사용연령: 유아 초등 중/고등 성인

타-8. 뉴스포츠 유퍼피언국제표준 전자다트

과학놀이관

- **종목설명** : 안전하고 강력한 자적다트로 아이, 어른 누구나 사용할 수 있음.



■ 구성품

- **구 성**: 보드 1개, 받침대 1개, 핀 12개





- **재 질**: PVC 플라스틱 자석 알루미늄 PE 나일론
- **사용연령**: 유아 초등 중/고등 성인

타-9. 뉴스포츠 컬링

과학놀이관

■ **종목설명** : 장소 제약 없이 실내, 외 어디서든 즐길 수 있으며 아동에서 노인까지 모든 계층이 즐길 수 있는 뉴스포츠 종목.

■ **구성품** : 스톤(빨강색4개, 파랑색4개), 보조스틱 2개, 타겟1개, 보관용 가방1개

스톤		<ul style="list-style-type: none"> - 손잡이가 달려있어 잡고 밀기가 편하며 베어링은 특수 재질로 만들어 미끄럼이 아주 좋다. - 나무,비닐,아스팔트,콘크리트바닥에서도 게임을 할 수 있다
보조스틱		<ul style="list-style-type: none"> • 구 성: 컬링스틱 2개 • 스틱길이: 83~126cm(조절 가능) • 사용연령: 유아 초등 중/고등 성인
타겟		<ul style="list-style-type: none"> • 구 성: 컬링타겟 1개 • 타겟크기: 120 * 120cm • 사용연령: 유아 초등 중/고등 성인
보관용 가방		보관용 가방

경기방법

경기 방법

1. 게임(경기)의 최초 엔드는 동전 토스로 어느 팀이 먼저 할 것인지 정해지면서 시작된다.
2. 2엔드부터는 각 엔드에서 진 선수 또는 팀이 다음 엔드에서 후공으로 유리하게 된다.
3. 스톤은 상대방(팀)과 함께 한 개씩 번갈아 투구하며 모두 투구하면 한 end가 끝나며, 한 경기는 보통 6-8end로 진행된다.
3. 항상 스톤이 멈출 때까지 기다려야하며 이를 위반 시 스톤은 제거된다.
4. 점수는 모든 스톤이 투구된 후 하우스(타겟 원)안에 있는 스톤으로 상대방 스톤보다 하우스 중심에 더 가까이 있는 것은 모두 그 end의 점수가 된다.

점수(Scoring)

1. 승, 패는 득점이 많고 적음으로 결정한다. 상대(팀)
2. 스톤이 상대(팀)의 스톤보다도 하우스 중심부에 가까운 스톤에 대하여 1점씩 득점한다.
3. 경기자나 팀의 주장이 동의하지 않을 경우 심판은 측정을 해야 한다.
4. 모든 엔드에서 점수를 낸 합계의 점수에 따라 승자가 결정된다.
5. 경기의 모든 엔드가 끝나기 전에 총 점수의 차이가 남은 엔드를 다 득점해도 이길 수 없을 때는 경기를 종료한다.
6. 두 개 또는 그 이상의 스톤이 하우스 중심에 밀착해 있고, 측정기 사용이 불가할 때는 심판의 눈으로 측정하며, 만약 결정 할 수 없다면 그 엔드는 무득점으로 한다.

타-10. 뉴스포츠 패드민턴

과학놀이관

- 종목설명 : 장소 제약 없이 실내, 외 어디서든 즐길 수 있으며 아동에서 노인까지 모든 계층이 즐길 수 있는 뉴스포츠 종목.



▶ 우드핸들러란

탁구와 배드민턴을 접목시켜 개발된 종목으로 좁은 공간에서 즐길 수 있으며 운동효과가 매우 높습니다. 배드민턴은 라켓이 길어 여학생이나 초등학생이 셔틀콕을 맞추기가 어려운 단점을 극복한 제품입니다. 라켓 길이가 짧고, 딱딱한 판으로 치기 때문에 셔틀콕이 멀리 날아가지 않으며 이러한 특성 때문에 좁은 공간에서 쉽게 운동할 수 있고 빠른 경기진행이 짧은 시간에 많은 운동효과를 거둘 수 있게 합니다. 양손으로도 즐길 수 있기 때문에 균형감각 향상에 효과적입니다.

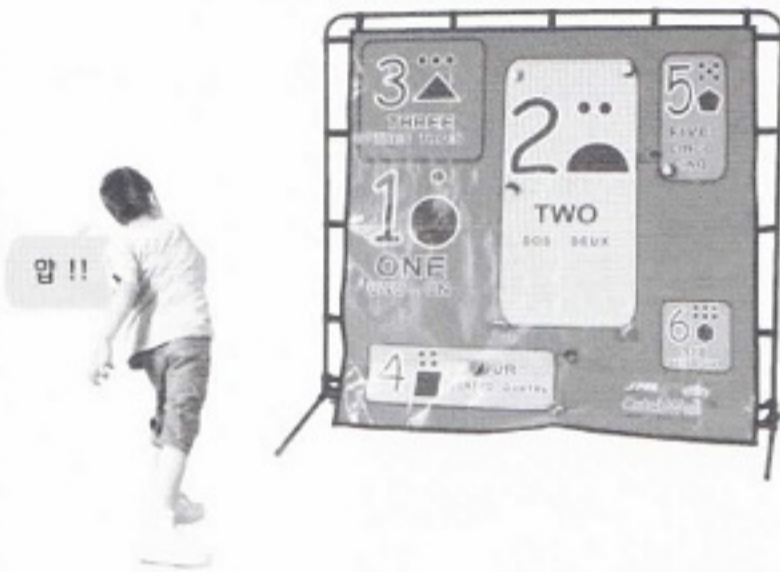


타-11. 뉴스포츠 캐치월

과학놀이관

■ 종목설명 및 구성품

캐치월은 정사각형 모양의 타겟과 스틸 프레임으로 구성되며, Micro 홀으로 덮인 타겟으로 접착력이 좋아 찌꺼기공이 한번 붙으면 바닥으로 잘 떨어지지 않습니다. 6개의 구획이 있어서 1부터 6까지 숫자가 높아질수록 면적이 좁아져 레벨업 게임이 가능합니다.



•구 성: 캐치월 1개, 찌꺼기공 6개

•크 기: 1.5m X 1.5m

•재 질: 폼 플라스틱 나일론 솔벤(간판지) 고무 천



•사용연령: 유아 초등 중/고등 성인



타-12. 에어바운스

과학놀이관

- 설명 : 안전하게 놀 수 있는 실내놀이터로 남녀, 노소 누구나 즐겁게 즐길 수 있는 놀이입니다.



규격 : 6 x 10 x 4.5