



머릿속 책상

사 용 설 명 서

걱정 구름을 연필로 걸어 내며 교무실 문 앞까지 가는 모험

차례

1	게임 소개
2	시작하기
3	주인공 만들기
4	화면 구성
5	조작
6	기본 규칙
7	연필과 뱀기
8	기술
9	같이 가는 친구
10	먹이
11	걱정 구름
12	큰 생각
13	모드
14	모으기와 성장
15	설정
16	선생님과 부모님께
17	자주 묻는 것

1 게임 소개

머릿속 책상은 수학 앞에서 머리가 하얘지는 경험을 게임으로 옮긴 2D 플랫폼머야 주인공은 연필 한 자루를 들고 걱정 구름 사이를 달려 교무실 문 앞까지 가

책의 1장은 머릿속 생각을 책상에 빔대어 설명해 걱정이 책상 위 자리를 차지하면 실력이 있어도 문제를 펼칠 자리가 없어진다는 거야 게임 속 **생각할 자리** 막대가 바로 그 책상이야



제목 화면

- 걱정 구름을 연필로 치거나 밟아서 건어 내고
- 길에서 역사 인물을 만나 책 속 방법을 기술로 받고
- 큰 생각에게 사실을 확인하는 질문으로 말을 걸어
- 문까지 가는 것이 목표야

이런 사람에게

수학이 두려운 중고등학생, 교실에서 수학불안을 이야기하고 싶은 선생님, 아이와 함께 책을 읽는 부모님

2 시작하기

웹에서 하기

- 받은 링크를 열면 바로 시작돼 설치할 것이 없어
- 크롬, 사파리, 엣지, 삼성 인터넷의 최신 버전을 권해
- 휴대폰은 가로로 돌리면 화면이 넓어져 편해 세로로도 할 수 있어
- 진행 기록은 그 기기의 그 브라우저 안에 저장돼

안드로이드 앱 설치하기

- 1 minddesk 이름의 설치 파일을 휴대폰이나 태블릿으로 받아
- 2 파일을 누르면 출처를 알 수 없는 앱 설치를 허용할지 물어 이번 한 번만 허용해
- 3 설치 뒤 앱 목록에서 머릿속 책상을 눌러 실행해
- 4 앱은 인터넷 없이도 글꼴과 소리가 모두 나와

설치 경고가 뜰 때

직접 서명한 앱이라 플레이 프로텍트가 확인되지 않은 앱이라고 알릴 수 있어 세부정보를 열고 설치를 누르면 돼 이전 버전이 깔려 있으면 기록을 지키며 그대로 업데이트돼

저장과 기록 옮기기

- 저장 슬롯은 세 개야 한 기기에서 세 명이 따로 할 수 있어
- 장을 마치거나 물건을 살 때마다 저절로 저장돼
- 웹과 앱은 저장 공간이 달라서 설정의 **기록 옮기기**로 코드를 복사해 옮겨
- 브라우저 기록 삭제나 앱 삭제를 하면 저장도 지워지니 코드를 따로 적어 두면 안전해

3 주인공 만들기



주인공 만들기 화면 · 책 속 친구를 고르거나 직접 만들어

처음 시작하면 주인공을 만들어 책 2장에 나오는 네 친구 가운데 하나를 고르면 외모와 특기와 능력치가 한 번에 채워지고 직접을 누르면 하나하나 고를 수 있어

고르는 것	내용
이름	여덟 글자까지
머리 모양과 색, 피부색, 교복색	미리 보기에서 대기 달리기 점프 공격 기뻐하기를 확인할 수 있어
특기	노트 정리, 풀이 확인, 용어 사전, 연결 찾기 가운데 하나
난이도	편안, 보통, 어려움, 시험 주간 · 나중에 언제든지 바꿀 수 있어
능력치	마음, 집중, 침착, 발놀림에 포인트 다섯 개를 나눠 · 한 능력치는 5까지

능력치

능력치	하는 일
마음	마음(하트) 수 · 3이면 넷, 4면 다섯, 5면 여섯
집중	연필이 닿는 거리와 휘두르는 빠르기 · 4부터 한 번에 더 세게 쳐
침착	걱정 구름 곁에서 생각할 자리가 덜 줄고 더 빨리 돌아와
발놀림	달리는 빠르기와 점프 높이

특기

특기	책 속 친구	효과
노트 정리	서운	연필을 휘두를 때마다 짧은 잉크 줄이 함께 날아가
풀이 확인	도현	책갈피를 지날 때마다 응원 담요 한 장이 생겨 (두 장까지)
용어 사전	지아	가까이 온 걱정 구름에 저절로 이름이 붙어 약해져
연결 찾기	민재	반짝을 모을 때마다 기술을 다시 쓰는 시간이 조금씩 줄어

주인공을 만들면 바로 **연습장**이 열려 걷기부터 큰 생각까지 한 번씩 해 보는 곳이야 연습장에서는 마음이 줄지 않아

4 화면 구성



플레이 화면

번호	이름	설명
1	멈춤	잠깐 멈추고 설정, 하는 법, 처음부터 다시, 지도로 가기를 고를 수 있어
2	표정	주인공의 지금 마음 · 편안함, 긴장, 당황, 머리가 하얘짐이 얼굴에 드러나
3	생각할 자리	걱정 구름 곁에 오래 있으면 줄어 · 0이 되면 머리가 하얘지고 마음이 하나 사라져
4	문까지	문까지 얼마나 왔는지 · 숨 고르기 모드에서는 간 걸음
5	마음과 반짝	남은 마음과 이번 판에 모은 반짝
6	이동	왼쪽 오른쪽으로 걸어 · 누른 채로 손가락을 밀어도 돼
7	기술	인물에게 받은 기술 · 숫자는 다시 쓸 수 있을 때까지 남은 초
8	공격	연필 휘두르기
9	점프	길게 누르면 더 높이 뛰어

화면 왼쪽 위에는 **연속** 숫자가, 오른쪽 위에는 지금 쓰고 있는 먹이 아이콘이 남은 시간과 함께 나와

5 조작

터치

동작	방법
걷기	왼쪽 아래 둥근 패드의 왼쪽 오른쪽
점프	점프 버튼 · 길게 누르면 높이, 짧게 누르면 낮게
공격	공격 버튼 · 연필을 휘둘러
발판에서 내려가기	얇은 발판 위에서 아래를 누른 채 점프 (키보드와 게임패드)
기술	가운데 기술 버튼

키보드 기본값

동작	키
왼쪽 오른쪽	← → 또는 A D
점프	스페이스
공격	시프트 (왼쪽 오른쪽 모두)
아래	↓ 또는 S
기술 1 2 3 4	숫자 1 2 3 4
멈춤	Esc 또는 P

키를 누르면 화면의 터치 버튼이 숨고 화면을 만지면 다시 나와 설정의 키보드 칸에서 바꾸기를 누른 뒤 원하는 키를 누르면 바뀌어

게임패드

동작	버튼
이동	왼쪽 스틱 또는 방향 버튼
점프	A
공격	X 또는 B
기술	LB RB LT RT
멈춤	Start

6 기본 규칙

마음과 생각할 자리

- 걱정 구름이나 날아오는 걱정에 닿으면 마음이 하나 줄어
- 생각할 자리가 0이 되면 머리가 하얘지며 마음이 하나 줄고 주변 구름이 밀려나
- 구름을 걷어 내거나 반짝을 모으거나 구름에서 떨어져 있으면 생각할 자리가 돌아와
- 마음이 모두 사라지면 숨 고르기 화면으로 가 · 반짝 20개로 마지막 책갈피에서 이어할 수 있어

반짝과 연속, 몰입 모드

- 반짝을 모으거나 구름을 터뜨리면 연속 숫자가 올라가
- 연속 10이 되면 **몰입 모드** · 6초 동안 반짝 두 배, 연필 힘 두 배, 조금 더 빨라져
- 모은 반짝은 장을 마치면 지갑에 쌓여 문구점에서 쓸 수 있어

책갈피와 구덩이

- 깃발 모양 **책갈피**를 지나면 그 자리가 되살아나는 곳이 돼
- 구덩이에 떨어지면 마음이 하나 줄고 책갈피에서 다시 시작해

7 연필과 밭기

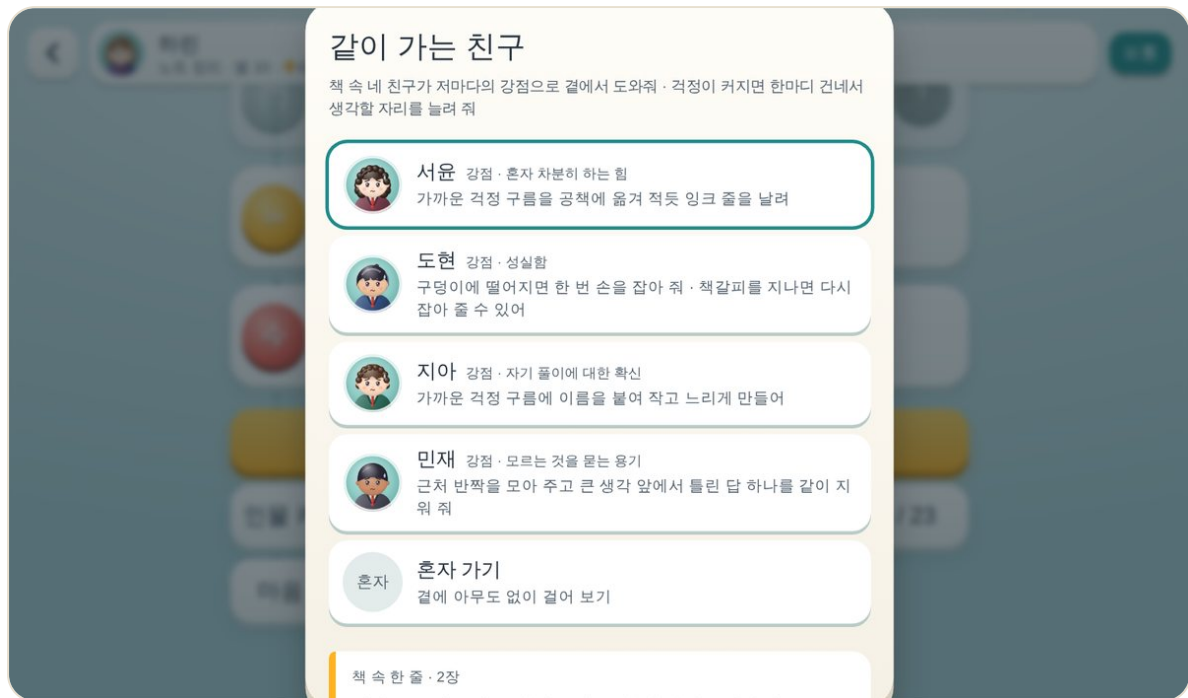
- 연필로 치면 구름이 뒤로 밀려나고 몇 번 치면 터져
- 떨어지면서 구름 머리 위에 닿으면 밭기 · 점프를 누르고 있으면 더 높이 튀어 올라
- 땅에 닿지 않고 연달아 밭으면 더 세지고 세 번째부터 반짝이 튀어나와
- 구름이 부르르 떨면 곧 걱정 방울을 떨어뜨려 · 피하거나 연필로 톡 치면 사라져

8 기술

장마다 길에서 만나는 역사 인물이 책 속 방법 하나를 기술로 줬 한 번 받은 기술은 다음 장부터 처음부터 쓸 수 있어

기술	주는 인물	효과	다시 쓰기
이름 붙이기	세네카 (1장)	화면 안 구름에 이름을 붙여 작고 느리게 만들어	9초
작게 나누기	노자 (2장)	큰 덩어리 구름을 한 번에 터지는 작은 조각 넷으로 쪼개	10초
종이에 쓰기	정약용 (3장)	6초 동안 연필을 휘두르면 멀리 날아가는 잉크 줄이 나가	12초
말 바꾸기	아인슈타인 (4장)	화면 안 구름을 모두 반짝으로 바꾸고 생각할 자리를 크게 되찾아	16초

큰 생각에게는
기술로는 큰 생각을 없앨 수 없어 큰 생각은 직접 말을 걸어야 해



지도에서 동행 버튼을 누르면 친구를 고를 수 있어

책 속 네 친구가 주인공 뒤를 조금 늦게 따라 걸어 친구는 다치지 않고 구덩이에 빠지지도 않아 걱정이 크게 차오르면 한마디를 건네서 생각할 자리를 늘려 줘

친구	강점	도와주는 방법	함께 가는 때
	서윤 · 혼자 차분히 하는 힘	가까운 구름에 잉크 줄을 날려	처음부터
	도현 · 성실함	구덩이에 떨어지면 한 번 손을 잡아 끌어올려 · 책갈피를 지나면 다시 잡아 줄 수 있어	프롤로그를 마치면
	지아 · 자기 풀이에 대한 확신	가까운 구름에 이름을 붙여 줘	1장을 마치면
	민재 · 모르는 것을 묻는 용기	결의 반짝을 모아 주고 큰 생각 질문에서 틀린 답 하나를 지워 줘	2장을 마치면

주인공을 네 친구 가운데 하나로 만들었다면 그 친구는 동행 목록에서 빠지고 **혼자 가기도** 고를 수 있어

10 먹이

길 위나 터진 구름 자리에 동그란 먹이가 나타나 닿기만 하면 바로 효과가 생겨

먹이	효과
 용기 별	8초 동안 무적 · 닿는 구름이 모두 터져
 숨 고르기 차	7초 동안 구름과 걱정 방울이 느려져
 반짝 사탕	10초 동안 화면의 반짝이 모두 끌려와
 가벼운 깃털	10초 동안 공중에서 한 번 더 뛰고 천천히 떨어져
 응원 담요	다음 한 번은 다치지 않아 · 두 장까지 겹쳐
 귀띔 전구	큰 생각 질문에서 틀린 답 하나를 지워 줘 · 모아 두었다가 써

분홍 **응원 족지**를 먹으면 마음이 하나 차 마음이 가득하면 반짝 3개가 돼

11 걱정 구름

이름	특징
 걱정 구름	가까이 오면 머리 높이로 내려와 길을 막아
 덩어리 구름	단단하고 잘 밀리지 않아 · 작게 나누기가 잘 들어
 따라오는 구름	눈을 부릅뜨고 쫓아와 · 곁에 있으면 생각할 자리가 더 빨리 줄어
 통통 구름	땅을 통통 튀어 다가와 · 내려앉을 때 밟기 좋아
 말 구름	혼잣말을 말풍선으로 쏘아 · 연필로 치거나 밟으면 바꾼 말로 뒤집혀
 작은 조각	작게 나누기로 생긴 조각 · 한 번에 터져
 이름 붙은 구름	이름이 붙어 작고 느려진 구름 · 더 쉽게 터져



말 구름이 쏜 말풍선 · 치면 초록색 바꾼 말로 뒤집혀 반짝이 나와

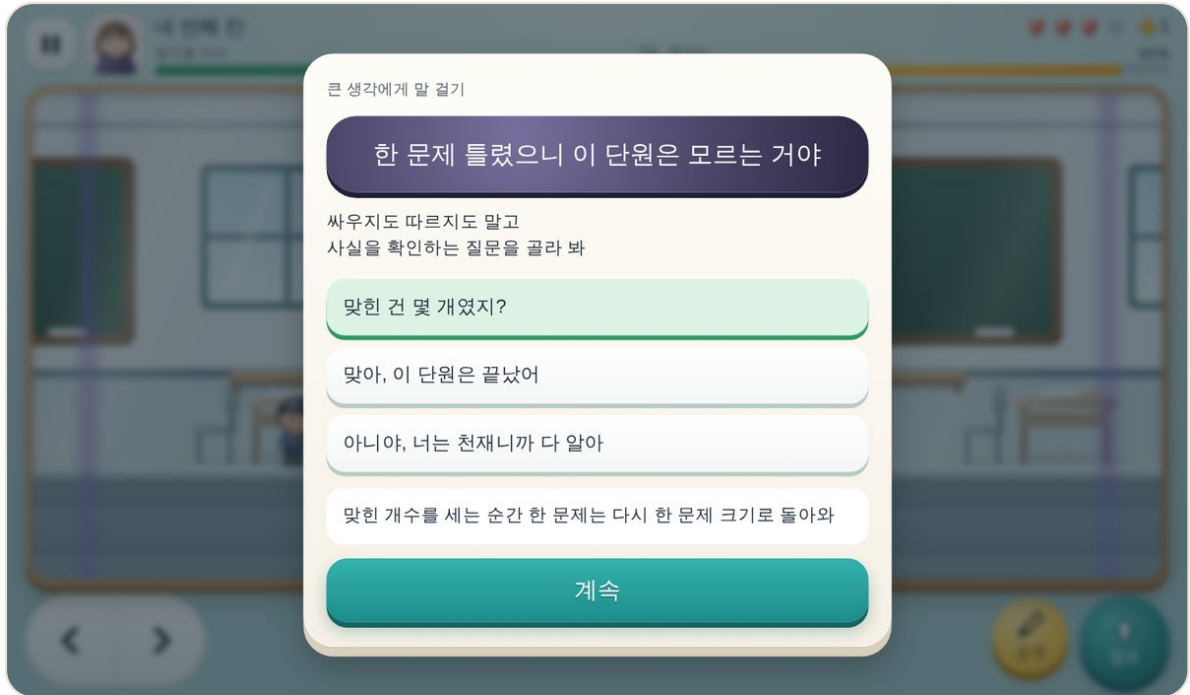
12 큰 생각



큰 생각의 방 · 둘레의 작은 걱정을 먼저 벗겨 내

- 1 큰 생각의 방에 들어가면 양쪽 벽이 닫혀
- 2 큰 생각을 연필로 치거나 밟으면 둘레 걱정이 한 겹씩 벗겨져
- 3 큰 생각이 노랗게 빛날 때 연필로 톡 치면 말을 걸 수 있어
- 4 질문 세 개 가운데 **사실을 확인하는 질문**을 고르면 큰 생각이 사라져

큰 생각은 저마다 버릇이 있어 떨어질 자리를 빨강게 보여 주는 걱정 방울, 바닥을 내리찍어 퍼지는 물결, 빨간 점선을 따라 날아오는 걱정 덩이, 방 끝에서 날아오는 혼잣말이 있어 빨간 표시가 보이면 피할 준비를 해



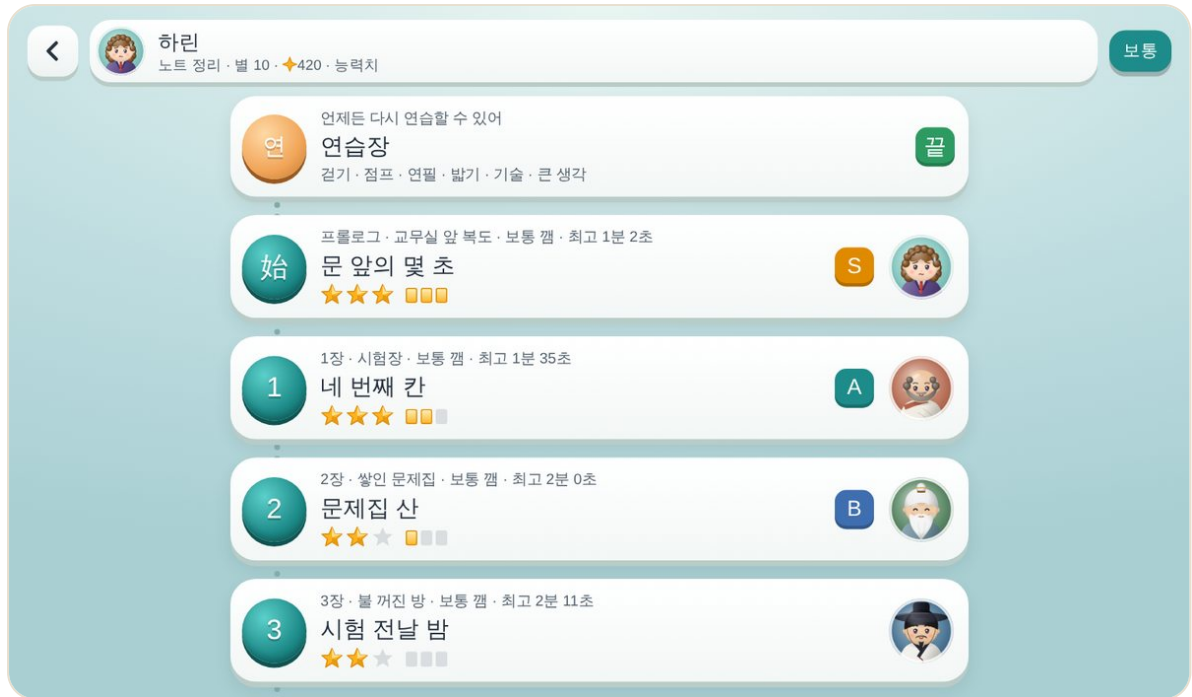
동의하거나 억지로 반박하지 말고 사실을 확인하는 질문을 골라

틀린 답을 고르면

큰 생각이 조금 커지고 걱정 두 겹과 작은 구름 둘이 다시 생겨 어려움 이상에서는 마음도 하나 줄어

13 모드

모드	내용	열리는 때
연습장	일곱 가지 동작을 한 단계씩 익히는 곳 · 마음이 줄지 않아	처음부터
이야기 여섯 장	프롤로그부터 에필로그까지 · 장마다 인물, 기술, 큰 생각, 숨은 책 조각 셋	앞 장을 마치면
숨 고르기 모드	길게 이어지는 길을 얼마나 멀리 가는지 겨뤄	2장을 마치면
오늘의 길	날짜가 씨앗이 되어 누구에게나 같은 길이 나와 · 가장 빠른 기록을 남겨	프롤로그를 마치면



시도 · 장마다 별, 책 조각, 등급, 깃 난이도가 표시돼

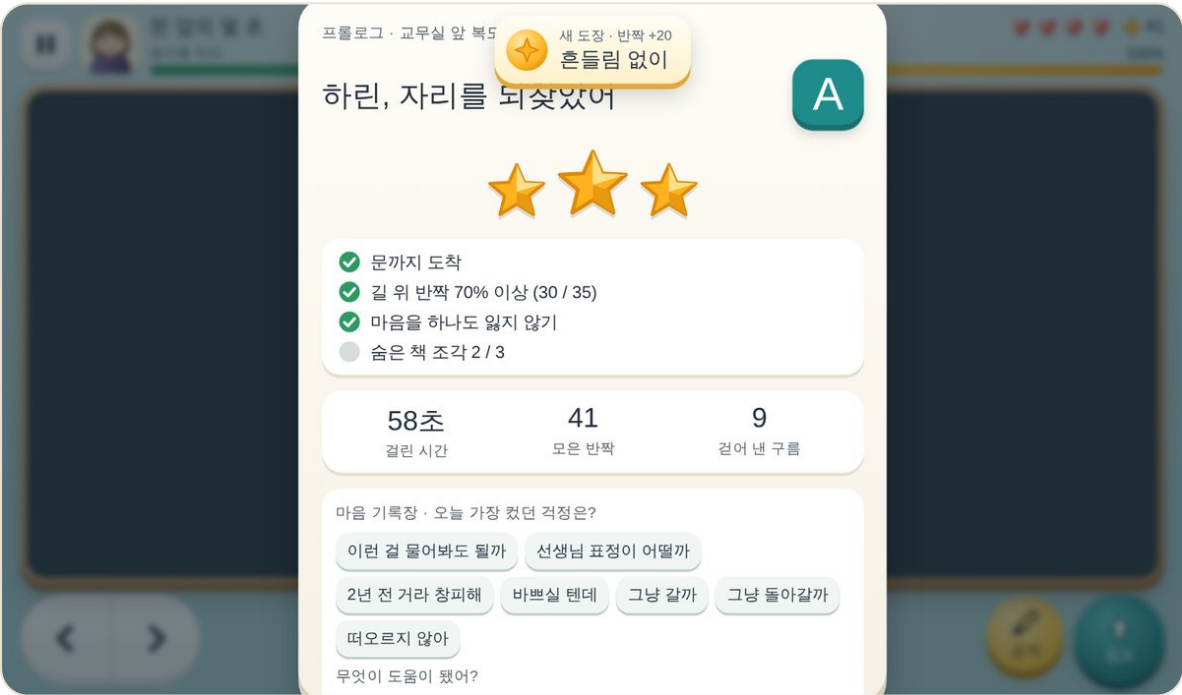
14 모으기와 성장

별 세 개

별	조건
하나	문까지 도착
둘	길 위에 놓인 반짝을 70% 이상 모으기
셋	마음을 하나도 잃지 않기

그 밖에 모으는 것

이름	내용
등급	별, 책 조각, 걸린 시간, 난이도를 더해 S A B C를 받아
책 조각	장마다 숨은 셋 · 용수철 위, 움직이는 발판 위, 높은 발판 끝에 있어 · 18개를 모두 모으면 꼬마 왕관
성장 포인트	장을 처음 마칠 때마다 하나 · 지도의 이름을 눌러 능력치를 올려
인물 카드	장을 마치면 그 장의 인물 카드 · 별 6 9 12 15개에서 숨은 인물 넷이 열려
도장	특별한 일을 해내면 하나 · 도장마다 반짝 20개
마음 기록장	장을 마친 뒤 가장 컸던 걱정과 도움이 된 방법을 남겨



결과 화면 · 별, 등급, 기록, 마음 기록장

문구점

물건	값	설명
두 번 점프	150	공중에서 한 번 더 뛰어
반짝 자석	80	가까운 반짝이 저절로 끌려와
긴 연필	120	연필이 조금 더 멀리 닿아
응원 한 줄	250	시작할 때 마음이 하나 더
귀땀 전구	30	큰 생각 질문에서 틀린 답 하나를 지워
응원 담요	40	다음 장을 시작할 때 한 번 막아 주는 담요를 두르고 시작해
꾸미기 여섯 가지	40부터	머리띠, 모자, 리본, 안경, 머리핀, 왕관

15 설정

항목	내용
난이도	편안, 보통, 어려움, 시험 주간 · 하던 장은 처음부터 다시 하면 적용돼
소리, 배경 음악, 진동, 화면 흔들림	켜고 끌 수 있어
조작 버튼 좌우 바꾸기, 크게	왼손잡이나 큰 손가락에 맞춰
그래픽	자동, 선명하게, 가볍게 · 자동은 기기가 버거우면 화질을 조금씩 낮춰
키보드	동작마다 키를 바꿀 수 있어 · 기본값 되돌리기
기록 옮기기	주인공 기록을 코드로 복사하거나 코드로 불러와

16 선생님과 부모님께

장마다 책의 한 장과 이어져 있어 결과 화면의 책 속 한 줄과 인물 카드의 책과 이어지는 곳을 수업 이야기의 실마리로 써 보길 권해

게임 속	책 속
생각할 자리 막대	1장 머릿속 책상 비유
이름 붙이기	7장 알아차리기
작게 나누기	8장 작게 다가가기
종이에 쓰기, 마음 기록장	9장 쓰면서 비우기
말 바꾸기, 큰 생각 질문, 말 구름	10장 마음을 다스리는 말
동행 친구 네 명	2장 네 아이의 이야기와 강점
교무실 문 앞	프롤로그와 에필로그

- 수업 도입 10분 · 연습장이나 프롤로그를 함께 해 보고 머리가 하얘졌던 순간을 이야기해
- 마음 기록장 · 장을 마칠 때 고른 걱정과 방법을 모아 내가 자주 쓰는 방법을 찾아
- 오늘의 길 · 같은 날에는 모두 같은 길이라 걸린 시간 대신 어떤 방법을 썼는지 비교해 보기 좋아
- 큰 생각 질문 · 정답을 맞추는 것보다 왜 그 질문이 사실 확인인지 말로 풀어 보게 해

17 자주 묻는 것

물음	답
소리가 안 나	화면을 한 번 만지거나 키를 한 번 누르면 소리가 켜져 · 설정에서 소리와 배경 음악이 켜져 있는지 봐
화면이 버벅여	설정의 그래픽을 가볍게로 바꿔 · 다른 탭이나 앱을 닫아도 좋아
저장이 사라졌어	브라우저 기록을 지웠거나 다른 브라우저로 열었을 수 있어 · 기록 옮기기 코드를 미리 적어 두면 되살릴 수 있어
키보드가 안 먹어	게임 화면을 한 번 누른 뒤 다시 해 봐 · 설정의 키보드 칸에서 키가 제대로 정해졌는지 확인해
너무 어려워	지도 오른쪽 위 난이도 칩을 눌러 편안으로 바꾸거나 동행 친구를 도현으로 골라 봐
너무 쉬워	어려움이나 시험 주간에서 별 세 개와 S 등급에 도전해 봐

『수학불안의 심리학』(김홍겸)에서 출발한 게임