Stage 3 - Stories
By the Stream (개울가에서)

Cover Note
-스토리북의 앞면과 뒷면에 집에서 쉽게 할 수 있는 읽기 수업 방법이 제시되어 있습니다.

What‟s this story about? 무슨 이야기일까요?

The family is having a picnic by a stream. Kipper drops his teddy in the water and everyone tries to save it. In the end Dad saves the day!
가족들은 시냇가로 소풍을 갑니다. 키퍼는 자신의 곰 인형을 물에 빠트리자 모두들 곰 인형을 꺾지려고 합니다. 결국엔 아빠가 하루를 즐겁게 해 주시네요!

Talk together. 함께 이야기해 보세요

Look at the cover and talk about what the children might be doing on the bridge. Ask, "Why do you think Kipper looks so worried?"
책의 커버를 보며 아이들이 다리 위에서 어떤 일을 했을지 이야기해 보세요. "키퍼는 왜 그렇게 걱정하는 것 같아?" 라고 물어보세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다
W = Word recognition (단어인지)
C= Language comprehension (언어이해)
- Look at the pictures. Read the story together.
그림을 보며 본문을 함께 읽어보세요.

W: Pages 4 and 5, encourage the child to sound out the letter sounds in „dropped‟ and „sticks‟.
4-5쪽, 아이에게 단어 „dropped‟와 „sticks‟를 철자 단위로 천천히 발음해 보라고 하세요.

C: Page 5, ask, "Why couldn‟t Kipper see?" 5쪽에서 "왜 키퍼는 볼 수 없었지?"라고 물어보세요.

W: Page 16, did the child notice the two words in „frogman‟?
16쪽, 아이는 단어 „frogman‟을 이루는 두 단어를 알아냈나요?

C: Ask, "Was the water deep or shallow? Why did Dad call himself a frogman? What is a frogman?"
"물이 깊었니 얕았니? 왜 아빠는 자신을 „frogman‟이라고 불렀니? „Frogman‟이 뭘까?"라고 물어보세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

What happened next?
- To help the child remember the order in which things happen.
이 게임은 아이가 일어난 사건들을 순서대로 기억할 수 있도록 도와줍니다.

Step
1. Open the book at any page and ask, "What happened next?"
아무 페이지나 선택하여, "다음엔 어떤 일이 벌어지지?"라고 물으세요.

2. After the child has responded, find out if they are right by turning the page.
아이가 대답하면, 답이 맞는지 책장을 넘겨서 확인해 보세요.

3. Swap roles. 서로 역할을 바꿔보세요.

Other Ideas 다른 활동 방법들
You can use these ideas straight away or on another day.
지금 바로 해보거나 다른 날 해보아도 좋습니다.

Choose a word from the story, e.g. „couldn‟t". Ask children to find the word in the book.
본문에서 단어 하나를 골라보세요. (예: couldn‟t) 아이에게 그 단어를 책에서 찾아보라고 하세요.

If possible, find and read the „pooh stick" incident in the book „The House at Pooh Corner" by A.A. Milne.
가능하면 A.A. Milne이 쓴 „The House at Pooh Corner" 책(„위니 더 푸우" 책의 2번째 버전)에서 „곰돌이 푸우 막대기" 사건을 찾아서 읽어보세요.

*pooh stick이란? 곰돌이 푸우에서 등장 하는 이 놀이는 나뭇가지를 다리에서 흐르는 물 위로 떨어트린 다음 하류 쪽으로 달려가 자신의 막대기가 먼저 도착하면 이기는 게임 입니다.

Storybook
-스토리 북 교재 내용에 대한 번역입니다. 수업 준비 시, 미리 참고하세요.

P1: 엄마와 아빠는 돗자리 위에 앉아 있었어요.
P2: 아이들은 개울가에서 놀고 있었어요.
P3: Biff는 다리 위로 갔어요.
P4: 그들은 물속으로 나뭇가지를 떨어뜨렸어요.
P5: Kipper는 볼 수가 없었어요.
P6: Kipper가 올라갔어요.
P7: 그는 곰 인형을 물속으로 빠뜨렸어요.
P8: "테디를 건져줘," Kipper가 말했어요.

P9: Biff는 테디를 건질 수가 없었어요.
P10: "테디를 건져줘," Kipper가 말했어요.
P11: 엄마는 테디를 건질 수가 없었어요.
P12: "테디를 달란 말이야," Kipper가 말했어요.
P13: 아빠는 테디를 건질 수가 없었어요.
P14: 아빠가 빠졌어요.
P15: 풍덩!
P16: "나는 잠수부다," 아빠가 말했어요.