Stage 5. The Dragon Tree – Stories (용의 나무)

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

What‟s this story about? 무슨 이야기일까요?

The magic key begins to glow. The children and Floppy find themselves in a wood where Floppy gets lost. They find Floppy inside the dragon tree, where he has been tied up!
매직키가 빛나기 시작합니다. 아이들과 플로피는 숲으로 가게 되고, 거기에서 플로피는 길을 잃고 맙니다. 아이들은 플로피가 용의 나무 안에서 묶여 있는 것을 발견합니다!

Talk together. 함께 이야기해보세요.

Read the title on the cover and talk about any dragon stories that you know. If dragons are new to the child, explain that they are creatures that only live in stories. They can breathe out fire and are usually a bit scary!
표지의 제목을 읽고 여러분이 알고 있는 용에 관한 이야기에 대해 토론해보세요. 아이가 용이 뭔지 모른다면 아이에게 용은 이야기에만 존재하는 괴물이라고 설명해주세요. 용은 불을 내뿜을 수 있고 대개 좀 무섭답니다!

Read the story. 이야기를 읽어봅시다.
○W = Word recognition (단어인지)
○C= Language comprehension (언어이해)

○C Look through the pictures. Ask: "Where does the story mainly take place?" and "Why does Floppy look frightened?" Look at the last few pages to see that Floppy is rescued and that the children get away. Listen and watch as the child reads.
그림들을 훑어보세요. "이야기의 주된 배경은 어디일까?", "플로피는 왜 무서워하지?"라고 물어보세요. 본문의 마지막 몇 장을 보고 플로피가 구조되고 아이들이 도망가는지를 확인해보세요. 아이들이 읽는 것을 주의 깊게 관찰하세요.

○C Page 6, remind the child how it is that the children in the story get taken on an adventure, i.e. when someone picks up the magic key.
6쪽, 아이에게 본문에서 아이들이 어떻게 모험을 겪게 되는지를 상기시켜 주세요. 예) 누군가가 매직키를 집어 든 후

○C Pages 8-9, use the picture of Floppy to guess the word „frightened‟. You can show the child how to work out the word from its sounds: f-r-igh-te-n-ed. Reinforce the word when you come to

it on page 16. 8-9쪽, 그림 속의 플로피를 보고 단어 frightened의 의미를 추측해보세요. 단어를 천천히 발음하여 아이에게 어떻게 읽는지를 보여주세요: f-r-igh-te-n-ed. 16쪽에 단어가 또 한 번 나오면 다시 확인해주세요.

○C Page 22-23, ask, "Why couldn‟t the dragon chase the children and Floppy?" and "Was this a clever idea?"
22-23쪽, "용은 왜 아이들과 플로피를 쫓아갈 수 없었지?", "이건 과연 현명한 행동이었을까?"라고 물어보세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.
Capital letters
- To help the child to remember that capital letters are used at the beginning of sentences and for the first letter of a name.
이 게임은 아이가 대문자는 문장의 시작 부분과 이름의 첫 글자에 쓰인다는 점을 기억하도록 돕습니다.

Step
1. Say a page number. The child finds that page and counts the capital letters.
페이지 번호 하나를 말하세요. 그러면 아이는 그 페이지를 찾아 거기에 있는 대문자들의 수를 셉니다.

2. Then it is your child‟s turn to say a page number and you count the capital letters.
You can keep score and see who gets most after three turns each.
이번에는 아이가 페이지 번호를 말하고 여러분이 대문자 수를 셉니다. 점수를 내보고 각자 세 번씩 돌아간 후에 누가 더 점수를 많이 냈는지를 확인하세요.

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 favorite picture from the story and say what you like about it. Then ask the child to do the same.
본문에서 좋아하는 그림 하나를 고르고 그 그림의 어떤 점이 좋은지 말하세요. 그러고 나서 아이에게 똑같이 해보라고 하세요.

If you happen to be out for a walk, notice a tree with big roots. Imagine a creature that might live under it. (It doesn‟t have to be a scary creature!)
산책하러 나가게 된다면 커다란 뿌리를 가진 나무를 찾아보세요. 그 아래에서 살고 있을

지도 모르는 괴물을 상상해보세요. (꼭 무서운 괴물일 필요는 없어요!).

Storybook

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

P1: Kipper는 책을 보고 있었어요. 그 책은 용에 대한 책이었어요.
Kipper는 이야기를 읽을 수 없었어요.
P2: Biff는 책을 읽어주고 싶지 않았어요. 그녀는 용을 좋아하지 않았어요.
P3: Kipper는 Chip의 방으로 갔어요. Chip은 이야기를 읽었어요.
"나는 용이 좋아," Chip은 말했어요.
P4: 무엇인가 빛나기 시작했어요. 그것은 마법의 열쇠였어요.
"안돼!" Chip은 말했어요.
P5: Chip은 상자를 들었어요. 그는 Biff의 방으로 달려갔어요.
"마법이 걸리는 중이야," 그는 말했어요.
P6: Biff는 열쇠를 집어들었어요. 그들은 마법의 집을 보았어요.
"문이 열려 있어," Biff가 말했어요.
P7: 마법이 걸리고 있었어요. 마법으로 아이들을 집안에 들어가게 하였어요.
Floppy도 함께 데리고 갔어요.
P8: 마법은 아이들을 숲 속으로 데려갔어요.
P9: Floppy는 숲을 싫어했어요. Floppy는 너무 무서웠어요.
P10: Biff는 Floppy를 끌었어요. "이리 와봐," 그녀가 말했어요. "바보같이 굴지마."
P11: 나무에서 올빼미가 날아왔어요. Floppy는 올빼미가 싫었어요.
Floppy는 달아났어요.
P12: Floppy는 숲에서 나와 달렸어요. "돌아와," Biff가 외쳤어요.
"돌아와," Chip이 외쳤어요.
P13: 아무 소용이 없었어요. Floppy는 달리고 또 달렸어요.
"아, 도와줘!" Biff가 말했어요.
P14: 아이들은 Floppy를 찾아 다녔어요. 모두 Floppy를 부르고 불렀어요.
"Floppy! 돌아와!" 그들은 불렀어요.
P15: 아이들은 나무에 왔어요. 그 나무는 "용의 나무" 라고 불렀어요.
나무 밑에 용이 살고 있었어요.
P16: 그 용이 Floppy를 가졌어요. 그는 Floppy를 저녁 식사로 먹기를 원했어요.
Floppy는 무서웠어요.
P17: "안돼!" Biff가 말했어요. "못된 용 같으니라고! 난 용이 싫어!"
P18: Biff는 용의 꼬리를 보았어요. 그녀는 벨트를 풀었지요.
P19: 그녀는 벨트로 용의 꼬리를 감았어요. Chip은 그녀를 도왔어요.
P20: Kipper는 나무 안으로 들어갔어요. 그는 Floppy를 떼어냈어요.
Chip이 그를 도왔어요.
P21: 용은 요리하고 있었어요. 아이들을 보지 못했어요.

P22: "빨리 와! "라고 Ch i p이 소리쳤어요. 아이들은 달리고 달렸어요.
열쇠가 빛나고 있었어요.
P23: "열쇠가 빛나고 있어," Biff가 말했어요. "집에 갈 시간이야."
P24: "정말 대단한 모험이야!" Chip이 말했어요.
"나는 용이 싫어," Biff는 말했어요.