Stage 7. The Joke Machine – More Stories B

Cover Note?

-스토리북의 앞면과 뒷면에 집에서 쉽게 할 수 있는 읽기 수업 방법이 제시되어있습니다.

What's this story about? 무슨 이야기일까요?

Mrs May needs ideas for raising money. Nadim comes up with the idea of a joke machine. The children and Mrs May sell jokes and raise a lot of money.

메이 선생님은 자선 기금을 모을 방법을 생각합니다. 나딤은 유머 기계에 관한 아이디어를 냅니다. 아이들와 메이 선생님은 농담을 팔아서 많은 기금을 모습니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요

Read the title on the cover and talk about the picture. Ask, "What do you think this story might be about?"

겉표지에 있는 제목을 읽고 그림에 대해 이야기해보세요. "이야기가 무엇에 관한 것일 것 같아?" 라고 물어보세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다

Ⓦ = Word recognition (단어인지)　　Ⓒ= Language comprehension (언어이해)

Ⓒ Listen to children read and talk about the jokes. Choose one of the jokes and ask, "Why is that joke funny?"

아이가 본문에 나온 농담들을 읽고 그것에 대해 이야기하는 것을 들어보세요. 농담들 중 하나를 골라서 "그 농담은 왜 웃긴 거지?" 하고 물어보세요.

Ⓦ Page 1, if children have difficulty reading 'Everyone' or 'playground', remind them to use letter sounds and to look for smaller words in a longer word to work them out.

1쪽, 아이가 단어 'Everyone'이나 'playground'을 읽는 것을 어려워한다면, 알파벳 소리를 사용하거나 그 단어 안에 포함된 짧은 단어들을 찾아서 읽어보라고 하세요.

Ⓒ Pages 5, ask, "What do you think the answer to Biff's joke is?"

5쪽, "비프의 농담에 대한 해답이 뭐라고 생각하니?" 하고 물어보세요.

© Page 12, ask, "Why did the children need to think of ideas?"

12쪽, "왜 아이들은 아이디어에 관해 생각해야 했을까?" 라고 물어보세요.

© Page 20, ask, "Why is Chip's poster cleverly worded?".

20쪽, "왜 칩이 만든 포스터는 재치 있게 표현되었을까?"

© Page 21, ask, "Why is 'stable tennis' funny?"

21쪽, ""마구간 테니스'라는 말은 왜 웃긴걸까?" 라고 물어보세요.

© Page 31, ask, "What is the answer to Nadim's joke?" Turn over to see if you are right.

31쪽, "나딤이 한 농담에 대한 답이 뭘까?" 하고 물어보세요. 페이지를 넘겨서 답이 맞았는지 확인하세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

Remember the joke?

- **To help to remember what children have read.**
  이 게임은 아이가 읽는 것을 기억하도록 도와줍니다.

Step

1. **Choose any joke from the story and read the question aloud. Let children tell the answer from memory, or by finding the joke in the story.**
   본문에 나온 유머 중 하나를 골라서 질문을 큰 소리로 읽으세요. 그리고 아이들이 스스로 기억하거나 본문을 참고하여 답할 수 있도록 해주세요.

2. **Then they choose a joke to ask you.**
   그런 다음에는 아이가 유머를 하나 골라 여러분에게 질문을 합니다. .

3. **Have two or three turns each.**
   각자 두 번 또는 세 번씩 돌아가며 게임 하세요.

Other Ideas 다른 활동 방법들

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

- **Tell the jokes in this story to friends at school or at home.**
  본문에 나온 농담들을 학교의 친구들이나 가족에게 해보세요.

- **Find jokes in comics, annuals and joke books. Make your own joke book or joke machine.**
  만화책, 연감, 유머 책에서 유머를 찾아보세요. 여러분 만의 유머 책이나 유머 기계를 만들어보세요.

The Joke Machine
– Stories 6~7 More Stories B

Storybook?

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

P1: 모두 운동장에 있었어요. '내가 재밌는 농담을 할게.' Wilf가 말했어요. '까맣다가 하얗다가 다시 까맣다가 하얗게 되는 것은 무엇일까?' '모르겠어.' Biff가 말했어요. '펭귄이 언덕을 굴러 내려오는 것!' Wilf가 말했어요.

P2: '나도 있어.' Anneena가 말했어요. '왜 해골이 파티에 갈 수 없을까?' '왜 해골이 파티에 갈 수 없을까?' Chip이 물었어요. '함께 갈 몸이 없으니까.' Anneena가 말했어요.

P3: '안에 들어갈 시간이다!' May 선생님이 외쳤어요. '모두들 조용하게 줄 서세요.' '바다 괴물은 무엇을 먹을까?' Nadim이 말했어요. '물고기와 배들.' '그건 끔찍한 농담이다.' Biff가 말했어요.

P4: '이 수다쟁이들아, 들어가렴.' May 선생님이 말했어요. '호

루라기 소리 못 들었니?' '죄송해요, May 선생님.' Wilf가 말했어요. '우리 농담을 하고 있었거든요.' '자, 이제는 그만할 시간이야.' May 선생님이 말했어요.

P5: 'May 선생님!' Biff가 불렀어요. '코끼리가 고속도로에서 무엇을 할까요?' 'Biff야, 지금 말고.' May 선생님이 말했어요. '나중에 얘기해주렴. 모두들, 들어가요.'

P6: 'Biff' Nadim이 속삭였어요. '코끼리가 고속도로에서 무엇을 하는데?' '한 시간에 2마일 정도 가!' Biff가 말했어요. 'Biff! Nadim!' May 선생님이 말했어요. '조용히 안으로 들어가렴!'

P7: 이제 집에 갈 시간이 거의 다 되었어요. '잘했어요!' May 선생님이 말했어요. '오늘 열심히 공부들 했어요. 이제 가방을 챙기세요.'

P8: 'May 선생님!' Anneena가 불렀어요. 'Nadim의 농담을 들어보실래요?' '그래, 하나만.' May 선생님이 말했어요. '오늘밤에 집에 가고 싶거든.'

P9: '왜 소들이 종을 차고 있을까요?' Anneena가 물었어요. '모르겠다.' May 선생님이 말했어요. '왜 소들이 종을 차고 있는데?' '왜냐면 그들의 뿔은 소리가 나지 않거든요.' Nadim이 말했어요.

P10: May 선생님이 박수를 쳤어요. '모두에게 시킬 일이 있어요.' 그녀가 말했어요. '어린이의 날 돕기에 대해 아는 사람 있어요?' '특별한 날이에요.' Chip이 말했어요. '사람들이 아이들을 돕기 위해 돈을 모아요.' Wilf가 말했어요.

P11: '우리는 어린이 날 돕기를 위해 어떻게 돈을 모을 수 있을까요?' May 선생님이 물었어요. '깊게 생각해 봐야 해요.' Anneena가 말했어요. '각자의 생각을 내일 말해주세요.' May 선생님이 말했어요.

P12: 모두 Biff와 Chip의 집에 모였어요. '난 생각이 나지 않아.' Chip이 말했어요. '나 역시.' Anneena가 말했어요. '지금까지 무슨 생각들이 있었지?' Biff가 물었어요. 'Nadim, 써놓은 것을 읽어봐.'

P13: Nadim이 리스트를 읽었어요. '아이들 돕기를 위해 나온 생각들은.. 세차, 장난감 팔기.' '두 가지밖에 없네!' Anneena가 말했어요. '흠, 우리에겐 겨우 두 가지 방법밖에 없군.' Wilf가 말했어요.

P14: '내 생각엔 세차는 좋은 생각이 아닌 것 같아.' Chip임 말했어요. 'May 선생님이 우리에게 하라고 하지 않을 거야.' '그리고 내 장난감은 저번 장난감 팔기에 다 기부했는걸.' Wilf

가 말했어요.

P15: 그 때, Nadim에게 좋은 생각이 떠올랐어요. '농담 기계는 어때?' 그가 말했어요. 그는 그의 생각을 그들에게 말했어요. 모두들 신이 났어요. 'May 선생님께 빨리 말씀 드리고 싶군.' Chip이 말했어요.

P16: 다음 날, 아이들은 학교에 갔어요. 'May 선생님!' Anneena가 불렀어요. '어린이 돕기를 위한 생각이 떠올랐어요.' '좋은 것이야 한단다.' May 선생님이 말했어요. '모두들 신나 보이는구나.'

P17: 그들은 May 선생님께 그들의 생각을 말했어요. '농담기계요!' Biff가 말했어요. '우리가 농담을 종이에 쓰는 거예요.' Chip이 말했어요. '그리고는 농담 상자에 넣는 거죠.' '그 상자가 농담기계예요.' Wilf가 말했어요.

P18: '좋은 생각이예요!' Anneena가 말했어요. '사람들은 농담을 보기 위해 돈을 내는 것이에요.' '얼마씩 내는 것이죠.' Wilf가 말했어요. '그리고는 박스에서 농담이 적힌 종이를 뽑는 거예요.'

P19: '좋은 생각이구나.' May 선생님이 말했어요. '그러나 문제가 있어.' '그게 무엇인데요?' 모두가 물었어요. '그렇게 하려면

많은 농담이 필요해.' May 선생님이 말했어요.

P20: 농담 기계가 완성되었어요. '멋진걸!' Chip이 말했어요. '봐, 포스터도 완성했어.' '웃음은 당신에게 좋습니다.' Wilf가 읽었어요. '웃음으로 좋은 일을 하세요.'

P21: 우리가 농담을 컴퓨터에 저장했어. 프린트만 하면 돼.' Nadim이 말했어요. '이것이 다음 것이야: 말이 하는 게임이 무엇이지요?' '서서치는(*stable은 마굿간과 동음이의어) 테니스!' Anneena가 웃었어요.

P22: '농담을 몇 개나 모았니?' Wilf가 물었어요. '49개.' Nadim이 말했어요. '더 있으면 좋겠는데.' '여기 하나 더 있다.' May 선생님이 말했어요. '다리 4개인 것 중 날 수 있는 것이 무엇일까?'

P23: '모르겠는데요!' 모두가 말했어요. '다리가 4개 달린 것 중 무엇이 날 구 있는데요?' '두 마리의 새!' May 선생님이 말했어요. 모두가 웃었어요.

P24: 그들은 상점가로 농담 기계를 가져갔어요. '모이세요! 모이세요!' 그들이 소리쳤어요. '아이들을 도와주세요! 50펜스 이상 내시고 농담을 사세요!'

P25: 한 남자 분이 농담을 사러 왔어요. '일 파운드를 내셨어!' Chip이 소리쳤어요. '매우 감사합니다.' 그 남자 분은 모두가 농담을 하기 원했어요. 그래서 그들은 다 함께 말했답니다.

P26: '다리가 하나뿐인 것은 무엇일까요?' 그들이 모두 말했어요. '모르겠는걸.' 남자가 말했어요. '다리가 하나뿐인 것이 무엇이니?' '다리 하나요!' 그들이 말했어요. 모두들 웃었어요.

P27: '좋은 소식이 있단다.' May 선생님이 말했어요. '시장님이 너희 농담 기계를 좋아하신단다. 그 분도 너희의 농담을 사고 싶으시대! 그 분이 하나당 얼마를 내실지 알아?
'

P28: '모르겠어요.' 모두가 말했어요. '얼마를 내실 건데요?' '2 파운드!' May 선생님이 말했어요. '50개의 농담을 2 파운드에 사신다고!' Nadim이 말했어요. '그럼 100 파운드잖아!'

P29: '하지만 우리 벌써 20개를 팔았잖아.' Wilf가 말했어요. '30개밖에 안 남았어.' '내가 그것들을 다시 넣었어.' Nadim이 말했어요. '여전히 50개라고.'

P30: 'Nadim을 위해 만세 삼창!' Anneena가 말했어요. '좋은 생각이었어!' '그리고 농담 기계를 위해 만세 삼창!' May 선생님이 말했어요.

P31: '다른 농담이 또 생각났어.' Nadim이 말했어요. '악어는 무슨 카드 게임을 좋아할까?' '몰라.' 모두가 말했어요. '악어가 무슨 카드 게임을 좋아하는데?'

P32: '스냅!(*끊어짐, 물기 등과 동음이의어)' Nadim이 말했어요. 모두들 신음했어요.