Stage 6. Ship in Trouble
– More Stories C

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

What's this story about? 무슨 이야기일까요?

The children are playing on a zip wire in an adventure playground. When the magic key glows the magic takes them back in time to a ship in danger.
아이들은 모험 놀이터(영국의 폐타이어, 밧줄, 그물 등을 설치해놓은 놀이터 종류)에 있는 줄 타기를 하며 놉니다. 매직키가 빛나고 아이들을 위험에 처한 배가 있는 곳으로 데려갑니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요

Look at the pictures of the magic adventure. Notice clues in the pictures that show that the story happened in the past.
마법의 모험을 보여주는 그림들을 보세요. 그림에서 이야기 배경이 과거라는 점을 보여주는 힌트들을 찾으세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다

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

- Read the story together. Talk about what is happening on each page.
함께 본문을 읽어보세요. 각 페이지에서 일어나는 일에 대해 이야기해보세요.

Ⓦ Page 2-3, notice the words 'first' and 'fast'. Ask children to tell you which letters are the same and which are different.
2-3쪽, 단어 'first'와 'fast'을 찾으세요. 아이들에게 두 단어에서 어떤 알파벳이 공통적으로 포함되고 어떤 것이 다른지 말해보라고 하세요.

Ⓒ Page 4, ask, "Why do you think Wilma was scared?"
4쪽, "윌마가 왜 무서워했다고 생각하니?" 라고 물어보세요.

Ⓦ Page 14, find 'donkey'. Ask, 'If we changed the 'd' to 'm', what animal would we have?" (monkey)

14쪽, 단어 'donkey'을 찾으세요. '만약 여기서 단어 'd'을 'm'로 바꾸면 어떤 동물이 되지?" 라고 물어보세요. (원숭이)

Ⓒ As the end, ask, "Do you think it was fun being taken off the ship in that way, or a bit frightening?"

마지막으로, "배에서 그렇게 이동하는 것이 재미있었을까, 아니면 좀 무서웠을까?" 라고 물으세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

What did they say?

- **To help with expressive reading.**
  이 게임은 아이가 본문을 실감나게 읽도록 돕습니다.

Step

1. **Look for speech marks in the story, e.g. read aloud what Chip said on page 3 with expression.**
   본문에서 큰 따옴표가 나온 부분들을 찾으세요. 예) 3쪽에서 칩이 한 말을 실감나게 큰 소리로 읽어보세요.

2. **Find more speech marks for children to read with expression, e.g. what Wilma says on page 4.**
   아이들이 감정을 살려서 읽을 수 있는 대화 부분들을 더 찾으세요. 예) 4쪽에서 윌마가 한 말

3. **Take turns having two or three goes each.**
   각자 두 세 번씩 차례대로 돌아가며 해보세요.

Other Ideas 다른 활동 방법들

You can use these ideas straight away or on another day.

지금 바로 해보거나 다른 날 해보아도 좋습니다.

- **Talk about adventure playgrounds the children have visited and decide which activities are best.**
  아이들이 가본 적이 있는 모험 놀이터에 대해 이야기해보고 그곳에서 해본 놀이 중에 어떤 것이 가장 재미있었는지 말해보라고 하세요.

- **Make lists of rhyming words by changing the first letter (e.g. fast, last, mast, cast; took, look, cook, rook, hook).**
  첫 알파벳을 다른 것으로 바꿔서 운이 같은 단어들의 목록을 만들어보세요. (예: fast, last, mast, cast; took, look, cook, rook, hook)

Ship in Trouble
– Stage 6 More Stories C

Storybook?

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

P1: Wilma 의 엄마가 아이들을 모험의 놀이공원으로 데리고 갔어요. 이 놀이 공원은 새로 생긴 곳이었고 흥미로워 보였답니다.

P2: 모두들 zip wire (높은 곳에 올라가 케이블에 안전장치를 달고 쭈욱 미끄러져 내려오는 놀이기구)를 타길 바랐죠. Chip 이 제일 먼저 탔어요. 그 장치에 올라 타는 것이 힘이 들기 때문에 Wilma 의 엄마가 Chip 을 도와주었어요.

P3: zip wire 가 빠른 속도로 내려갔어요. "이야! 이거 무서운데," Chip 이 말했어요. "너무 재미있어."

P4: 다음은 Wilma 차례였지만 너무 무서웠지요. 그때 바람이 불며 비가 내리기 시작했어요. "바람이 많이 불고 비까지 내려," Wilma 가 말했어요. "난 할 수 없어."

P5: "폭풍이 거센데," 엄마가 말했어요. "집으로 돌아가자. 다른 날에 다시 올 수 있으니." 그래서 모두들 차로 뛰어 갔어요.

P6: Wilf 와 Wilma 는 Biff 와 Chip 의 집으로 갔어요. 아이들은 Biff 의 방으로 놀러 갔죠.

P7: "모험의 놀이공원으로 다시 가고 싶어," Wilf 가 말했어요. "zip wire 를 타고 싶거든." 그때 마법의 열쇠에 불이 빛나기 시작했어요.

P8: 마법의 열쇠가 아이들을 과거로 데리고 갔어요. 바닷가 근처 절벽으로 데리고 갔죠. 거센 폭풍이 불었어요.

P9: 갑자기, 쾅 하는 소리가 들렸어요. 밝은 빛이 하늘 위에서 빛났어요. 그때 한 소녀가 좁은 길을 뛰어 내려오고 있었죠. 그 소녀 뒤엔 목발을 한 한남자가 있었어요.

P10: "우릴 도와 줄 수 있니?" 소녀가 물었어요. "폭풍이 불어 배가 바위에 부딪혔어. 아까 하늘의 불빛은 도움을 요청하는 불이였었."

P11: "우린 도움이 될 수 없어," Wilma 가 말했어요. "구조선을 불러야지." "그럴 수가 없어," 소녀가 말했어요. "구조선은 다

른 배를 구하러 이미 떠났는걸."

P12: "내 이름은 Jane 이야," 소녀가 말했어요. "난 Jane 의 아빠란다," 그 남자가 말했어요. "난 구조선을 타고 갔어야 하지만 허리를 다쳐서 그러지 못했어."

P13: "배가 바위 사이에 끼었어," Jane 이 말했어요. "사람들이 위험해. 만약 너희들이 날 도와 준다면 그 사람들을 구할 수 있어."

P14: 모두 구조선 기지로 뛰어 갔어요. Jane 이 물건들을 당나귀 등에 매달았죠. Jane 은 아이들에게 긴 막대기를 들도록 하였어요.

P15: 모두들 좁은 길을 통해 걸어갔어요. 배 위로 파도가 심하게 쳤어요. "거센 폭풍인걸," Wilf 가 말했어요.

P16: Jane 이 아이들에게 두 개의 긴 막대기를 묶으라고 했어요. "그들이 떨어지지 않을 만큼 단단하게 만들어야 해," Jane 이 말했어요.

P17: Jane 의 아빠는 특이한 대포를 가지고 있었어요. 그는 끈을 바다 가로질러 멀리 쏘았습니다. 그 끈이 공기를 뚫고 날아간 다음 배 위에 안착했어요.

P18: Jane 이 다른 밧줄을 그 끈에다 묶었습니다. 배 위에 있던 사람들이 끈을 가로질러 당겼습니다. 그리고 그 밧줄을 배에다 묶었어요.

P19: Jane 의 아빠가 도르래를 밧줄 위에 올렸어요. 도르래에는 고리가 달려 있었어요. "알겠어요," Wilf 가 말했어요. "사람들이 그 웃긴 모양의 고리에 앉는 거군요."

P20: "이제 우리가 저들을 끌어당겨야 해," Jane 이 말했어요. "난 zip wire 가 무섭다고 생각했어," Wilma 가 말했어요.

P21: 도르래에 매달린 사람들을 끌어 당기는 일은 어려웠습니다. 밧줄은 중간에서 물에 살짝 빠지기도 하고 바람에 의해 흔들리기도 했어요.

P22: 마지막으로 배에서 온 사람은 선장이었어요. "난 배를 잃었지만 너희들이 우리의 목숨을 구했어," 그가 말했어요. "고맙단다."

P23: Jane 이 아이들을 바라 보았어요. "우리를 도와주어 고마워," Jane 이 말했어요. 그때 마법의 열쇠가 빛이 나기 시작했지요.

P24: "내가 배 위에 있지 않았다는 게 천만다행이야," Wilma

가 말했어요. "놀이공원에 있는 zip wire 가 이젠 하나도 무섭게 느껴 지지 않는걸." "폭풍이 몰아쳐도 말이야?" Wilf 가 물었어요.