Stage 7. The Riddle Stone Part 1 – More Stories C

Cover Note?

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

What's this story about? 무슨 이야기일까요?

Dad finds an old stone with Chinese writing on it. Hong's grandfather knows what it says and the magic key takes the children to a world of riddles. They meet Ty who wants to be a Riddle Maker.

아빠는 중국어가 새겨진 오래된 돌판 조각을 발견합니다. 홍의 할아버지는 그 글귀의 뜻을 알려주고 매직키는 아이들을 수수께끼 나라로 데려갑니다. 아이들은 그 곳에서 수수께끼 발명가가 되고 싶어하는 타이를 만나게 됩니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요

Explain what riddles are. Find and read the first riddle on page 8 and the answer on page 9. Look at some of the pictures and talk about the strange creatures.

수수께끼가 뭔지 설명해주세요. 8쪽에 나오는 첫 번째 수수께끼와 9쪽에 나오는 답을 찾아서 읽으세요. 그림들을 보고 이상하게 생긴 캐릭터들에 대해 이야기해보세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다

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

Ⓦ Page 1, notice that 'strange' begins with the sounds 'str'. Think of other words beginning with 'str', e.g. 'strong', 'strap', 'street'.

1쪽, 단어 'strange'는 읽을 때 'str' 소리로 시작한다는 점을 확인하세요. 'str'로 시작하는 다른 단어들을 생각해보세요. 예) 'strong', 'strap', 'street'

Ⓒ Page 13, when you know the answer to the riddle, go back to the rhyme on page 12. Ask, "Why does a shadow stick to your feet?"

13쪽, 수수께끼에 대한 답을 알면 12쪽의 시를 다시 보세요. 그리고 "그림자는 왜 발에 붙어있을

까?" 라고 물어보세요.

Ⓒ Page 21, ask the children to explain what 'beyond' means.

21쪽, 아이들에게 단어 'beyond'의 뜻을 설명해보라고 하세요.

Ⓦ Page 26, use the letter sounds to work out 'serpent'. Use the picture to work out what a serpent is.

26쪽, 알파벳 소리를 이용하여 단어 'serpent'을 읽어보세요. 그림을 이용하여 serpent(뱀)이 무엇인지 추측해보세요.

Ⓒ Page 32, ask, "What do you think might happen next?"

32쪽, "다음 편에 무슨 일이 일어날 것 같니?" 하고 물어보세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

Quiz

- **To help remember events.**
  이 게임은 아이가 사건들을 기억하도록 도와줍니다.

Step

1. **Open the book at any page and ask a question that has the answer on that page, e.g. "What was the giant carrying?" (page 16).**
   책을 열어 질문과 답이 한 페이지에 있는 페이지의 질문을 하세요. 예) "거인은 무엇을 들고 있었지?" (16쪽)

2. **Let them ask you a similar question.**
   아이들이 그와 비슷한 문제를 물어보게 하세요.

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.

- **Invite children to explain their favourite computer game or board game to you.**
  아이들에게 좋아하는 컴퓨터 게임이나 보드 게임을 설명해달라고 하세요.

- **Read some joke books together.**
  함께 유머 책을 읽어보세요.

The Riddle Stone (Part 1)
– Stage 7 More Stories C

Storybook?

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

P1: 아빠가 마룻바닥 조금을 뜯었어요. "어라!" 그가 말했어요. "이게 뭐지?" 마룻바닥 아래에는 돌덩이가 하나 있었지요. 그 돌덩이에는 이상한 글씨가 쓰여 있었답니다.

P2: 아빠는 그 돌을 버리려고 했지만 칩은 간직하길 원했어요. "이것 좀 봐," 칩이 비프에게 말했어요. "네 생각엔 이 글이 중국어 같니?" "난 잘 모르겠는걸," 비프가 말했어요.

P3: 칩은 돌을 학교에 가지고 갔습니다. 칩은 홍이라는 아이에게 돌멩이를 보여줬어요. "이건 중국어로 적혀있어," 홍이 말했죠. "난 읽지 못하지만 우리 할아버지는 읽을 수 있으셔."

P4: 홍의 할아버지는 학교가 마치면 항상 홍을 데리러 학교에 왔어요. 칩이 돌멩이를 할아버지께 보여 드렸죠. "그래, 이건 중국어야," 홍의 할아버지가 말했어요. "Do you mind? (~

해도 괜찮으십니까? 신경 쓰이십니까?)"

P5: "이상한 질문이 다 있네," 비프가 말했죠. "아마도 이건 수수께끼 같은데," 라고 홍의 할아버지가 말했어요. "봐! 돌이 부러져 있잖아. 다른 쪽에 답이 있었을 것 같은데."

P6: 칩이 홍에게 돌을 주었습니다. 홍은 그 돌을 가방 안에 넣었지요. "홍이 우리랑 좀 놀다가도 될까요?" 비프가 물었어요. "그러렴," 홍의 할아버지가 말했어요.

P7: 아이들은 비프의 방에 놀러 갔습니다. "수수께끼가 뭐야?" 칩이 물었어요. "단어로 된 퍼즐이라고 할 수 있지," 홍이 말했죠.

P8: "여기 좋은 수수께끼가 있어," 홍이 말했어요. " 'hungry horse'를 단 네 글자로 어떻게 말할 수 있을까?" "우린 모르겠는걸," 비프가 말했어요.

P9: "쉬워," 홍이 웃었습니다. "M T G G 라고 할 수 있어. 또 다른 수수께끼를 말해볼게. 이건 뭘까? 말리면 말릴수록 더 젖는 것." 갑자기, 매직키에 빛이 나기 시작 했어요.

P10: 매직키는 아이들을 바위로 된 골짜기로 데리고 갔죠. 네 개의 길이 있었습니다. 안내표지들이 각각 네 개의 길을 가

리키고 있었죠. 네 길 모두 수수께끼 산으로 가는 길이라고 되어있었어요.

P11: 한 소년이 바위에 앉아 있었어요. "내 이름은 티야," 그가 말했죠."난 수수께끼 산으로 가려는데 어떤 안내판을 따라가야 할지 모르겠어. 난 이 수수께끼의 답을 전혀 모르겠어."

P12: 그 수수께끼는 높은 포스터에 써있었습니다. "이건 한가지 색으로 되어있지만 자랄 수 있어요. 당신들이 어디로 가는 당신들의 발에 붙어있어요. 태양이 비칠 때는 있고 비가 내릴 때는 없어요. 전혀 해를 끼치거나 고통을 주지 않는답니다."

P13: "정답은 그림자야," 라고 홍이 말했습니다. "이 표지판의 그림자를 봐. 이 그림자가 이쪽 길을 가리키고 있어. 이 길이 확실해." "정말이니?" 비프가 물었어요. "그럼, 이건 수수께끼잖아," 티가 말했어요. "가자!"

P14: "수수께끼 산에 가는 건 정말 어렵구나," 티가 말했어요. "그곳에 가는 건 위험할 거야. 아님 영영 그곳에 못 갈지도 모르지." "그런데 넌 왜 가려고 하니?" 비프가 물었어요.

P15: "난 수수께끼의 신이 되고 싶거든," 티가 말했어요. "난 수수께끼 산에 꼭 가야 해. 그러기 위해선 가는 길에 있는

모든 수수께끼에 답을 해야 하지. 제일 마지막 게 제일 어렵다더군. 아직 아무도 답을 찾지 못했대."

P16: 갑자기, 커다란 괴물 같은 사람이 앞을 가로 막았습니다. "친절한 사람이면 좋겠다," 칩이 말했어요. "이 수수께끼에 답하라, 그럼 너희들은 이 길을 지나갈 수 있어," 그 괴물은 소리 쳤습니다.

P17: "내가 몇 킬로인가를 적어보아라," 그가 말했어요. "몇 톤은 될 것 같은데!" 비프가 말했어요. "아냐, 이건 수수께끼잖아," 홍이 말했어요. "내가 할 수 있어." 그가 답을 적었습니다.

P18: "수수께끼 땅에서 행운을 빈다," 괴물이 말했습니다. "넌 뭐라고 썼니?" 칩이 물었어요. "난 '내가 몇 킬로인가' 라고 썼어," 홍이 대답했어요.

P19: 이젠 꼭대기까지 멀지 않았어요. 갑자기, 용이 길을 막고 섰습니다. "저 용이 친절했으면 좋겠다." 홍이 말했어요. "봐!" 비프가 말했어요. "그의 잎에서 거품이 뿜어져 나와!"

P20: 용이 말했어요. "저기가 수수께끼 산이다," "너희들은 갈 길이 멀단다." "도와주세요!" 티가 말했어요. "여행이 위험해 보여요."

P21: 밑으로는 검은 빛을 띄는 호수가 보였어요. 호수 건너편은 건조하고 바위투성이인 땅들이었습니다. 그 너머로는 깊은 강과 어두운 숲이 있었습니다. 더 멀리엔 높은 회색의 산이 있었어요.

P22: 큰 거품이 용의 턱에서 나왔습니다. "이 수수께끼에 답해라," 용이 말했어요. "거품은 총 몇 개의 면으로 되어있지?" "쉬운걸요," 홍이 말했어요. "두 개요."

P23: "안쪽 면과 바깥쪽 면이지요," 그가 말했어요. "좋아," 용이 말했어요. "이제 이 거품 안으로 들어가렴." 홍이 거품 안으로 한발자국씩 들어갔어요. 거품은 공중에 뜨기 시작했어요.

P24: "거품 안에서 조금씩 걸어봐," 홍이 소리쳤어요. 모두들 거품 안에서 걸었고 거품은 점점 공중에 뜨기 시작했지요. "무서워." 비프가 말했어요. "거품이 터지면 어떡하지?"

P25: 모두들 공중에 둥둥 떠갔어요. 마지막으로, 그들은 검은 빛의 호수 쪽으로 점점 내려왔지요. "거품이 여기서 터지지 않길 바라," 칩이 소리쳤어요.

P26: 그때 거품이 터졌고 아이들은 모두 호수 속에 빠졌습니

다. 갑자기, 큰 뱀이 물속에서부터 올라왔습니다. "난 이 모험이 정말 싫다," 비프가 말했어요.

P27: "이게 뭘까?" 뱀이 말했어요. "마르면 마를수록 더 젖어드는 것은?" "쉽군," 홍이 말했어요. "수건이에요." "좋아," 뱀이 말했어요. "이제 내 등에 올라타거라."

P28: 뱀은 호수를 헤엄쳐 건너기 시작했어요. "홍, 넌 어떻게 모든 수수께끼의 답을 알고 있니?" 티가 물었어요. "나도 몰라," 홍이 말했죠. "그냥 답이 생각나던걸."

P29: 작은 마귀 요정들이 아이들을 기다리고 있었어요. 그들은 아이들은 끌고 꼬집었어요. "아야! 아파요," 칩이 말했어요. "하! 넌 다음 수수께끼에 답을 안 하려나 보지," 마귀요정 중의 한 마리가 말했어요.

P30: 마귀요정들은 아이들을 우리 안에 집어 넣었어요. 그 중 한 마리가 매직 키를 훔쳐갔지요. "오 안돼!" 비프가 말했어요. "그럼 우린 이 모험에서 빠져 나가지 못한단 말이야."

P31: 마귀요정대왕이 아이들에게 말을 했어요. "이 질문에 대답하라," "너희들은 어떻게 죽고 싶으냐?" "우린 죽고 싶지 않아요," 칩이 말했어요.

P32: 홍은 웃기 시작했어요. "이건 재미없어," 비프가 말했죠." 우린 죽고 싶지 않은걸." "이건 수수께끼야," 홍이 말했어요. " 걱정 마. 내가 답을 알고 있으니."