Stage 7 – More Stories C
The Riddle Stone (Part 2) (수수께끼 돌)

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

What‟s this story about? 무슨 이야기일까요?

The children are trying to find Riddle Mountain. They have been asked a very difficult riddle by some goblins, but luckily Hong knows the answer.
아이들은 수수께끼 산을 찾고 있는 중입니다. 도깨비들이 아주 까다로운 수수께끼를 내지만 운 좋게도 홍이 그에 대한 답을 알고 있습니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요

Talk about what happened in Part 1. Remind them that Dad found an old stone with Chinese writing on it, and that it is in the rucksack.
파트1에서 일어난 일에 대해 이야기해보세요. 아이들에게 아빠가 중국어가 새겨진 오래된 돌 조각을 발견했는데 지금 그 돌이 배낭 안에 있다는 점을 상기시켜 주세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다
○ W = Word recognition (단어인지) ○ C = Language comprehension (언어이해)
- Read the story together. Talk about each picture.
함께 본문을 읽어보세요. 각 그림에 대해 이야기해보세요.

○ W Page 1, use the letter sounds to work out „glinted‟ („g-l-i-n-t-e-d‟). Talk about what „glinted‟ means.
1쪽, 알파벳 소리를 이용하여 단어 „glinted‟을 천천히 읽어보세요. 이 단어의 의미에 대해 이야기해보세요.

○ C Read the answer to the riddle on page 2. Ask, "Why is that such a good answer?"
2쪽에 나와있는 수수께끼의 답을 읽어보세요. "왜 그게 좋은 대답이었을까?" 라고 물어보세요.

○ W Page 7, notice that „scratched‟ begins with the sounds „scr‟ Think of other words that begin with „scr‟ (e.g. „scrap‟, „scream‟).
7쪽, 단어 „scratched‟를 읽을 때 „scr‟ 발음으로 시작한다는 점을 확인하세요. „scr‟로 시작하는 다른 단어들을 떠올려보세요. (예: „scrap‟, „scream‟)

○ C At the end of the story, talk about why „Do you mind?‟ answers the last riddle.

이야기의 끝부분에서 왜 „이렇게 하면 안될까?"가 마지막 수수께끼에 대한 답이 되는지 이야기 해보세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

Spelling bee
- To help with spelling.

이 게임은 아이의 철자쓰기를 도와줍니다.

Step

1. Open the book at any page and ask children to spell one of the words. Choose a word they will be successful with to begin.
아무 페이지나 열어 아이들에게 단어 하나를 골라 철자를 쓰라고 하세요. 아이들이 단어의 첫 부분을 쉽게 쓸 단어를 골라주세요.

2. Then ask them to choose a word for you to spell.
그리고 난 후에는 아이들에게 여러분이 쓸 단어를 하나 고르라고 하세요.

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

4. Treat any mistakes light-heartedly and practice saying the correct spelling together.
실수는 가볍게 지적을 하고 올바른 철자를 함께 말해보세요.

Other Ideas 다른 활동 방법들

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

Make clues for places in the home or classroom, e.g. the coldest place in the house (fridge or freezer). Have a treasure hunt.
집이나 교실 안의 장소에 대한 힌트를 만들어보세요. (예: 집에서 가장 추운 곳(냉장고 또는 냉동실) 그리고 보물 찾기를 해보세요.

Play board games to help children make decisions and problem-solve.
아이들의 결정능력과 문제해결능력을 돕기 위해 보드 게임을 해보세요.

Storybook

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

(pg1)
도깨비 대왕은 아이들을 쳐다봤어요.
그의 작은 눈은 반짝거렸고, 그의 길고 가는 손가락으로 딱딱 소리를 내고 있었어요.
“어떻게 죽고 싶니?” 도깨비 대왕이 물어봤어요.

(pg2)
“우리는 나이가 들어서 죽고 싶어요,” 라고 홍이 대답했어요.
“으! 정답을 맞췄군,” 도깨비 대왕이 말했어요.
“너희들을 보내 주겠다.”
그는 감옥의 문을 열어줬어요.

(pg3)
“멋져!” 칩이 말했어요.
“그런데 어떻게 정답을 맞혔니?”
“나도 몰라,” 홍이 말했어요. “그냥 해버렸어.”
“우리 다음 수수께끼를 찾으러 가자,” 타이가 말했어요.

(pg4)
“도깨비들이 아직도 우리 매직 키를 가지고 있어,” 비프가 말했어요.
“꼭 그걸 되 찾아야 해.”
“우리 키를 돌려주세요,” 칩이 말했어요.
“싫어,” 도깨비가 말했어요. “안 줄 꺼야,”

(pg5)
“돌려 주세요!” 칩이 소리쳤어요.
“우리가 돌려주게 만들어 봐!” 도깨비가 말했어요.
홍은 좋은 생각이 떠올랐어요.
그는 도깨비 대왕에게 말했어요.

(pg6)
“이번엔 우리가 수수께끼를 낼게요,” 홍이 말했어요.
“정답을 못 맞추면 우리에게 매직 키를 돌려주셔야 해요.”
“좋아,” 도깨비 대왕이 말했어요.
“수수께끼가 뭔데?”

(pg7)
홍은 모래에 1 + 1 = 6 이라고 썼어요.
“선 하나를 그려서 이 식을 맞게 해보세요” 그는 말했어요.
도깨비들은 머리를 긁적였어요.
결국에 그들은 말했어요. “우리는 풀 수 없어.”

(pg8)
홍은 ‘더하기’ 기호에 선을 하나 더 그었어요.

“1, 1 그리고 4를 더하면 6이 되요!” 홍이 말했어요.
도깨비 대왕은 “아주 똑똑하군,” 하고 말 한 뒤 비프에게 매직 키를 돌려 줬어요.

(pg9)
아이들은 계속 걸어갔어요.
마침내, 그들은 평평한 사막에 도착했어요.
하늘에는 이상한 모형들이 있었어요.
갑자기 그 모형들이 땅으로 떨어지더니, 아이들의 머리 위를 쌩 하고 지나갔어요.

(pg10)
“아야! 저게 날 쳤어,” 타이가 말했어요.
날아다니는 모형들은 연이었어요.
연들은 아이들을 향해 떨어졌어요.
“이 수수께끼의 답은 뭐지?” 연 날리는 사람이 소리쳤어요.

(pg11)
“난 부서질 수도 있고, 가지고 놀 수도 있고, 대답 할 수도 있고, 만들어 질 수도 있어. 나는 무엇일까?”
“이건 내가 알지,” 홍이 말했어요.
“정답은 농담이에요.”

(pg12)
연 날리는 사람은 아이들을 보내 주었습니다.
하지만 그들은 다음으로 넓은 강에 닿게 되었어요.
“우리는 이 강을 절대 건너지 못할 거야,” 칩이 말했어요.
“너무 깊고 위험해.”
그러다 아이들은 뗏목 위의 노인을 보게 되었어요.

(pg13)
“내가 너희를 건너가게 해주지,” 노인은 말했어요.
“하지만 먼저 이 수수께끼에 답해야 한다. 나는 일곱 명의 아이들이 있지. 그 중 반은 남자야. 어떻게 그럴 수 있을까?”

(pg14)
“제가 답을 알아요,” 홍이 말했어요.
“할아버지의 아이들 모두 남자아이들이에요.”
“그렇단다,” 노인은 말했어요.
“너희가 강을 건널 수 있게 도와주마.”

(pg15)
“너는 어떻게 모든 수수께끼의 정답을 알고 있니?” 타이가 홍에게 물었습니다.
“나도 몰라,” 홍이 말했어요. “그냥 답이 생각났어.”

(pg16)

아이들은 어둡고 음산한 숲으로 오게 되었어요.
나무들은 굽어 있고 뒤틀려 있었습니다.
“무서운 곳이야,” 비프가 말했어요.
“우리를 쳐다보는 눈이 보여.”

(pg17)
갑자기, 늑대들이 나무들 사이에서 나타났어요.
그들은 빨간 눈과 길고 날카롭고, 하얀 이빨을 가지고 있었어요.
“우릴 쫓아온다,” 칩이 소리쳤어요.
“뛰어!”

(pg18)
아이들은 빠르게 도망쳤어요. 그러나 늑대들은 더 빨랐어요.
“빨리!” 비프가 소리쳤어요.
“나무 위로 올라가.”
아이들은 재빨리 나무 위로 올라갔어요, 그러나 홍은 조금 뒤처졌어요.
늑대 한 마리가 그에게 뛰어 올랐습니다.

(pg19)
그 늑대는 홍을 잡았어요.
늑대는 이빨로 홍의 가방을 물고 잡아 당겼습니다.
“도와줘!” 홍은 소리를 질렀어요.

(pg20)
그러자 낯선 여자가 나무들 사이에서 나왔어요.
늑대들은 그 여자 뒤로 달려갔어요.
그 여자 늑대인간은 늑대들에게 앉으라고 말했어요.
그리고는 아이들에게 내려 오라고 말했어요.

(pg21)
늑대인간은 홍의 가방을 집어 들었지만, 타이에게 주었습니다.
“내 수수께끼에 답해 보아라,” 그녀는 말했어요.
“이건 일생의 반은 살아있지. 또 반은 죽어있다. 이건 음악 없이 춤을 춘다. 입이 없이 물을 마실 수도 있지.”

(pg22)
이번에는 티가 정답을 알았어요.
“그건 쉽죠,” 그가 말했습니다. “그건 나무에요.”
“잘했다,” 늑대인간은 말했습니다.
“다음 수수께끼는 수수께끼 산에 있다. 지금까지 아무도 정답을 맞춘 적이 없지.”

(pg23)

아이들은 계속 걸어갔습니다.
그때 비프가 말했어요 “홍은 모든 수수께끼에 답을 알았잖아. 그런데 왜 마지막 문제는 몰랐지? 왜?”
“나도 몰라,” 홍이 말했어요.
“이상해,” 비프가 말했어요.

(pg24)
이제 그들은 수수께끼 산에 도착했어요.
산 정상은 동굴이었습니다.
“마지막 수수께기는 저기 위에 있을 거야,” 티가 말했어요.
“가자!”

(pg25)
그들은 동굴로 올라갔어요.
“너무 힘든 암벽이었어!” 칩이 말했어요. “피곤해.”
“잠깐 좀 쉬자,” 타이가 말했습니다.
아이들은 앉았습니다. 타이는 홍의 가방을 가져갔어요.

(pg26)
갑자기 땅이 흔들렸습니다.
땅 위로 돌상이 올라왔어요. 그 돌상은 손을 벌리고 말했습니다.
“이 수수께끼를 맞추는 사람은 수수께끼 왕이 될 것이다.”

(pg27)
“자, 수수께끼다,” 돌상이 말했어요.
“내 대답이 ‘예’ 라면 내 말뜻은 ‘아니요’ 가 된다. 그렇다면 질문은 무엇이냐?”
모두들 홍을 쳐다봤어요.

(pg28)
“나 답을 모르겠어” 홍이 말했어요.
“나도 몰라” 타이가 말했습니다.
“우리 실패 했네” 비프가 말했어요.
“잠깐만!” 칩이 말했어요. “나 생각났어!”

(pg29)
“한자가 적혀있는 그 돌 어디 있지?’ 그는 물었습니다.
“내 가방에 있어” 홍이 말했어요.
“타이가 늑대인간의 수수께끼를 맞추고 홍의 가방을 받았잖아” 비프가 말했습니다.

(pg30)
“어쩌면 누구든 그 돌을 가지고 있는 사람이 수수께끼를 맞출 수 있지 않을까?” 칩이 말했어요.
타이가 가방 안에서 돌을 꺼냈어요.
“내가 이 수수께끼의 답을 알아” 그는 말했습니다.

“혹시 ‘Do you mind?’ (~하는 게 싫으세요?) 에요?”

(pg31)
타이가 돌상의 손에 그 돌을 올려 놓았어요.
“정답이다” 돌상이 말했어요.
“네가 바로 수수께끼 왕이로구나.”
그러자 바로 매직 키가 빛나기 시작했어요. 모험은 끝났습니다.

(pg32)
“우린 정답을 다 알았네” 칩이 말했어요. “답은 돌에 써있었어”
“글쎄, 난 별로 수수께끼 왕이 되고 싶지 않았어” 홍이 말했어요. “너는?”
“나도 아냐” 비프가 말했어요. “그리고 난 이제 수수께끼에 대해서는 절대 듣고 싶지도 않아.”