Stage 7. A Sea Mystery – More Stories C

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

What's this story about? 무슨 이야기일까요?

Kipper wants to buy a model of a boat. It isn't for sale, but the owner gives him a rowing boat from the model. Then a magic adventure begins where the children help some sailors in danger.
키퍼는 배 모형을 사고 싶어합니다. 그 모형은 파는 것이 아니었지만, 가게 주인이 키퍼에게 그 모형에서 나온 노 젓는 배를 줍니다. 그리고 나서 매직키 모험이 시작되고 그곳에서 아이들은 위험에 처한 선원들을 구해주게 됩니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요.

Look at the seaside picture at the beginning of the book, and the rough seas on pages 24-25. Ask, "What do you think the story is about?"
본문 첫 부분의 해변가 그림을 보고, 24-25쪽에 나와있는 거친 바다 그림을 보세요. "본문이 어떤 내용일 것 같아?" 라고 물어보세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다.

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

- Listen as the children read aloud. Praise them for reading with expression.
아이들이 본문을 소리 내어 읽는 것을 잘 들어보세요. 실감나게 읽는 점에 대해 칭찬해주세요.

Ⓦ Page 7, find the words 'suddenly' and 'nervously'. Talk about the sound the letter pattern –ly makes.
7쪽, 단어 'suddenly'와 'nervously'를 찾아보세요. 철자 패턴 –ly이 만드는 발음에 대해 이야기해보세요.

Ⓒ Page 14, ask, "Why was it s good idea to hold onto the oar?"
14쪽, "노에 매달려있는 것이 왜 좋은 아이디어였지?" 라고 물어보세요.

Ⓦ Page 24, find the word 'quickly'. Cover the –ly and ask the children to read the word that remains.

24쪽, 단어 'quickly'를 찾아보세요. 단어의 –ly 부분을 가리고 아이들에게 보이는 단어를 읽어보라고 하세요.

Ⓒ At the end, ask them to explain why there was no-one on the boat.

마지막으로, 아이들에게 왜 배 위에 아무도 없었는지 설명해보라고 하세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.

Find the other half

- **To help with understanding story settings.**
  이 게임은 이야기 배경을 이해하도록 도와줍니다.

Step

1. **Open the book at any page. Choose an event and ask "Where were the children when…?"**
   본문의 아무 페이지나 펼치세요. 사건 하나를 골라서 질문 하세요. "…했을 때 아이들은 어디에 있었지?"

2. **Then the children ask you a "Where were the children when…?"**
   이번에는 아이들이 여러분에게 "…했을 때 아이들은 어디에 있었을까요?" 라고 질문합니다.

3. **Have two or three turns each.**
   각자 두 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.

- **Find words in the book with four letters. For example, 'last'. Read the word, then**

close the book, say the word and spell it together.
네 글자로 이루어진 단어들을 본문에서 찾아보세요(예: 'last'). 찾은 단어를 읽고 책을 덮은 후에 단어의 철자를 적으며 읽어보세요.

- **Look at photographs of the seaside. Talk about any memories or stories you or the children have of the seaside.**
  해변가를 찍은 사진들을 보세요. 아이들이나 여러분이 겪은 해변가에서의 기억이나 이야기에 대해 함께 이야기해보세요.

A Sea Mystery
– Stage 7 More Stories C

Storybook?

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

P1: "오늘이 휴가의 마지막 날이네." 키퍼가 말했어요. "내가 봐놓은 게 있어, 집에 가기 전에 사고 싶은데."

P2: 키퍼는 비프와 칩을 데리고 오래된 상점으로 갔어요. 상점 안은 어둡고 먼지가 많아 보였지요. 창문으로는 고기잡이 배모형이 있었습니다. "난 저 배를 사고 싶어," 라고 키퍼가 말했어요.

P3: 가게는 배에 관한 물건들로 가득 있었습니다. 한 노인이 코너 쪽에 앉아 있었어요. "실례합니다," 칩이 말했어요. "저기 있는 배 모형을 사고 싶은데, 얼마예요?"

P4: "저건 팔지 않는다,"고 그 노인은 대답했어요. "저 배는 내 증조부님의 고기잡이배의 모형이야. 그를 바다에 잃고 나서 만들어진 거야." "증조부님께 무슨 일이 있었는데요?" 비프가

물었어요.

P5: "아무도 모르지." 라고 노인이 말했어요. "하루는 증조할아버지께서 그 배를 타고 바다로 나가시고는 다신 돌아 오지 않으셨단다." 노인은 기침을 하기 시작했어요. "이제 가거라. 가게 문을 닫을 거니깐."라고 노인이 말했죠.

P6: 키퍼는 못마땅했습니다. "그는 좋은 사람이 아닌 것 같아," 키퍼는 말했죠. "신경 쓰지 말거라," 엄마가 말했어요. "힘내라고 엄마가 아이스캔디를 사주마."

P7: 아이들은 방파제에 앉아 아이스캔디를 먹고 있었어요. 갑자기, 아이들은 기침소리를 들었죠. 그건 바로 그 노인이었습니다. 그는 손에 노 젓는 배 모형을 가지고 있었습니다. "뭘 원하세요?" 비프는 신경질 적으로 말했어요.

P8: "미안하구나, 아깐 내가 무례했다," 노인이 말했어요. "너에게 줄 선물을 샀단다," 노인은 키퍼에게 조그만 배를 주었어요. "이건 아까 네가 좋아하던 배모형에서 나온 거란다," 그가 말했어요.

P9: 작은 배는 나무로 만들어 졌어요. 그 모습이 실제 배와 같았답니다. 그 배는 두 개의 노까지 가지고 있었답니다. "오 감사해요," 키퍼가 말했어요.

키퍼가 위를 쳐다 봤을 때 노인은 사라지고 없었답니다.

P10: "안됐지만 이젠 집에 갈 시간이구나." 라고 아빠가 말했어요. "아빠, 노인이 어디로 갔는지 혹시 보셨어요?" 칩이 물었습니다. "어떤 노인?" 아빠가 물었지요.

P11: 집에 오자마자, 아이들은 비프의 방으로 갔습니다. 아이들은 배모형을 가지고 놀기를 바랬죠. "오!" 칩이 말했어요. "내가 노를 하나 부러뜨렸어!" 바로 그때 매직키에 불이 들어왔어요.

P12: 아이들은 물속에서 도착했습니다. 마법이 아이들을 바닷가에 데리고 온 거죠. "우리가 어디에 있지?" 비프가 소리쳤어요. "무서워!" 키퍼가 말했습니다. "난 수영 잘 못하는데."

P13: 갑자기, 노가 바다 속에서 첨벙거리며 튀었습니다. "노를 잡아!"비프가 말했어요. "노가 우릴 물에 뜨게 할거야."

P14: 아이들은 노를 붙잡고 있었어요. 아이들은 오랜 시간 동안 물에 떠있었죠. "바다 말고는 아무것도 없어," 비프가 말했어요. "이 모험이 난 정말 싫어," 칩이 말했습니다.

P15: 안개가 끼기 시작 했어요. 그때 아이들은 이상한 형태가 안개 속에 있는 것을 보았지요. 그것은 점점 크게 보였답니

다. "나 지금 무서워!" 비프가 말했어요.

P16: 보트가 안개 속에서 나왔어요. 이 보트는 점점 아이들 쪽으로 다가 왔어요."여기에요!" 칩이 소리 쳤습니다. "도와주세요!" 키퍼가 소리쳤어요. "난 아무도 보이질 않아," 비프가 말했어요.

P17: 배가 가까이 왔을 때 칩이 배에 달린 줄이 물속에 빠져 있는 것을 보았지요. "노를 이 줄에 묵은 다음 이 줄을 타고 우리가 배에 올라갈 수 있겠는걸," 칩이 말했어요.

P18: 아이들은 배에 올라탔습니다. "어휴!" 키퍼가 말했죠. "정말 무서웠어." "선원을 한번 찾아보자," 비프가 말했습니다. " 그들이 우리가 지금 어디에 있는지 말해줄 거야."

P19: 아이들은 주위를 살폈습니다. 갑판 위에는 그물과 물고기가 담긴 통이 있었어요. 그곳엔 배의 내부와 연결된 승강구가 열려 있었어요. "아마도 선원들은 모두 이 밑에 있나봐," 칩이 말했죠.

P20: 아이들은 넓은 선실로 들어섰습니다. 그곳엔 램프로 불밝혀져 있었어요. 선실 중앙엔 큰 테이블이 놓여있었습니다. 테이블은 저녁식사가 준비되어 있었지요.

P21: 코너에는 스튜 한 냄비가 난로 위에서 부글부글 끓고 있었어요. "이것 참 이상하군," 비프가 말했어요. "배에는 아무도 없는데 말야."

P22: "어딘가엔 있겠지," 칩이 말했어요. "왜 음식들이 뜨겁게 있지?""그리고 누가 램프의 불을 밝힌 거야?" 키퍼가 물었습니다. 갑자기, 그들 위에서 무언가가 부셔지는 큰 소리가 났어요. 배가 흔들렸습니다.

P23: 아이들이 갑판위로 뛰어 올라왔어요. 안개는 이미 걷혔습니다. 바람이 불고 있었어요. "분명 돛이 부딪혔을 거야," 비프가 말했어요. "바람 때문이었을 거고." "배가 돌고 있어!" 칩이 말했어요.

P24: 배가 빨리 움직이기 시작 했습니다. "내가 조종을 한번 해볼게," 비프가 말했어요. "좋아," 칩이 말했어요 "내가 돛을 내려 묶을게. 키퍼, 앞으로 가서 바깥쪽을 한번 봐."

P25: "저길 봐!" 키퍼가 소리 쳤어요. "바위야!" "잠깐만!" 비프가 소리 쳤어요. 비프는 운전대를 있는 힘껏 돌렸지요. 칩은 넘어졌지만, 배는 돌에 부딪히지 않았어요. "아주 가까웠다고!" 키퍼가 소리쳤어요.

P26: 배는 항해했습니다. 갑자기, 키퍼는 작은 노 젓는 배를

보았어요. 그 위엔 두 어른과 남자아이가 있었습니다. 그들은 손을 흔들고 있었어요. "도와줘요!" 라고 소리쳤어요. "우린 배를 저을 수가 없어요, 노가 하나뿐이거든요!"

P27: 칩은 다른 노 하나를 끌어당겼습니다. 그리고 그 노를 남자에게 던졌지요. 그들이 노를 잡았습니다. 그런 후 배를 저어 가까이 온 후 올라가기 시작했어요.

P28: "누구시죠?" 비프가 물었어요. "난 털벗 선장이고, 이쪽은 프라운더, 그리고 저 아이는 쉬림프야," 라고 선장이 말했어요. "이 배는 우리 배 발너클 이야."

P29: "무슨 일이 있었던거 죠?" 키퍼가 물었어요. "우린 식사를 하려던 참이었어," 프라운더가 말했어요. "쉬림프가 마지막 그물을 잡아 당겼을 때 배가 바위에 부딪쳤고 쉬림프가 물에 빠졌지."

P30: "우린 이 소년을 구하기 위해 작은 배를 탔지," 선장이 말했어요, "하지만 노가 하나밖에 없어서 다시 돌아 오지 못하고 있었단다." "어디서 우리의 노를 찾았니?" 쉬림프가 물었습니다.

P31: "희한한 일이구나" 선장이 말했어요. "우린 그 노를 항상 작은 노 젓는 배에 두었는데 말이지." 칩은 그 모형배를 생각

했어요. "참 희한한 일이네요." 칩이 말했어요. 갑자기, 매직키에 불빛이 일었어요.

P32: 마법이 다시 아이들을 비프의 방으로 데리고 왔죠. "오 안돼!" 키퍼가 말했어요. "노를 놓고 왔어." 아이들이 모형배를 바라보았습니다. 그 배는 두 개의 노를 가지고 있었지요. "참 희한한 일이네," 칩이 말했어요.