LESSON 05

Meet the New World

교과서 어휘 확인 문제 pp. 8~9

STEP 1

A
01 ~한 맛이 나다; ~의 맛을 보다
02 양초
03 흥미로운
04 과학자
05 부드러운
06 여행; 여행하다
07 게임
08 모험
09 작가
10 소리; ~하게 들리다
11 공유하다, 나누다
12 스포츠, 운동
13 단계; 무대
14 잃어버린
15 그리다
16 음악가
17 완벽한
18 괴물
19 평가, 후기; 검토하다
20 ~하게 보이다; 보다

B
01 enjoy
02 robot
03 add
04 own
05 item
06 island
07 useful
08 giant
09 race
10 character
11 code
12 soon
13 funny
14 feel
15 sweet
16 famous
17 factory
18 total
19 hard
20 smell

C
01 ~을 찾다
02 게임 제작자
03 거쳐 가다
04 ~에 흥미가 있다
05 잠에서 깨어나다
06 롤 모델
07 여러 번
08 배경 음악
09 오르다
10 육상 동물

D
01 computer programmer
02 jump high
03 work together
04 in the future
05 get off
06 over there
07 put together
08 be good at
09 a lot of
10 as a team

STEP 2

A
01 animal, 동물
02 flower, 꽃
03 giant, 거대한
04 island, 섬
05 plant, 식물
06 share, 공유하다, 나누다
07 test, 시험하다
08 useful, 유용한

B
01 add
02 stage
03 tip
04 role
05 feel

C
01 is good at
02 wake up
03 get off
04 in the future
05 a lot of

Words Plus+
01 funny
02 hard
03 colorful
04 total
05 giant

교과서 어휘 실전 문제 pp. 10~11

01 ④ 02 ① 03 ② 04 (r)obot 05 ⑤
06 ③ 07 ⑤ 08 ② 09 ① 10 ②
11 (h)ard 12 ② 13 ② 14 writer
15 put together

01 sound: 소리; ~하게 들리다
- 나는 저기에서 이상한 소리를 들었다.
- 학생들의 목소리는 행복하게 들린다.

02 ① '장례식은 슬프고 재미있었다.'는 문맥상 어색하므로 funny(재미있는)를 serious(엄숙한, 진지한) 등으로 바꿔 써야 한다.
② 그는 잃어버린 지갑을 주인에게 돌려줬어.
③ 여행할 때 지도는 유용해.
④ 그녀의 연기는 영화에서 완벽했어.
⑤ 파리는 에펠탑으로 유명해.

03 ⓐ 누군가와 무언가를 나누거나 함께 사용하다 → share (공유하다)
ⓑ 이야기에서 자주 등장하는 무서운 생물체 → monster (괴물)

04 자동으로 움직이며 작업을 수행할 수 있는 기계, 종종 인간을 닮음 → robot (로봇)

05 be interested in ~: ~에 관심이 있다
나는 새로운 언어를 배우는 데에 관심이 있다.

06 ③ be good at ~: ~을 잘하다

07 tip: 조언
- 이 아이템은 오늘 세일 중이다. (item: 아이템, 물품)
- 나는 간단한 애니메이션으로 게임을 코딩할 수 있다. (code: 코딩하다)
- 우리는 교실에서 새 로봇을 시험해 볼 것이다. (test: 시험하다)
- 과학자는 자연에 대해 더 많이 알기 위해 식물과 동물을 연구한다. (scientist: 과학자)

08 ②는 유의어 관계이고, 나머지는 반의어 관계이다.
① 깨끗한 : 더러운
② 매우 큰 : 거대한
③ 진짜의 : 가짜의
④ 젊은 : 나이 많은
⑤ 재미있는 : 지루한

09 ①의 travel은 '여행'이라는 의미의 명사이고, 나머지는 모두 '여행하다'라는 의미의 동사이다.
① 여행은 새로운 것을 가르쳐준다.
② 그녀는 매일 기차로 출근한다.
③ 그들은 매년 여름 함께 여행한다.
④ 내 친구는 자주 혼자 여행한다.
⑤ 나는 매년 가을 새로운 나라로 여행하는 것을 매우 좋아한다.

10 문맥상 ⓐ는 perfect(완벽한)와 같은 단어로 바꾸고, ⓓ는 candle(양초)로 바꿔야 한다.
ⓐ 오늘은 하이킹을 하기에 전체의(→ 완벽한) 날이다.
ⓑ 우주를 여행하려면 로켓이 필요하다.
ⓒ 이것이 프로젝트의 마지막 단계이다.
ⓓ 그녀는 소원을 빌고 선물(→ 양초)을 불었다.

11 새로운 언어를 배우는 것은 어렵다.

12 우리는 섬을 방문하기 위해 배를 탔다.
① 사람이나 식물이 아닌 생물 → animal(동물)
② 물로 둘러싸인 땅 → island(섬)
③ 북대서양에 있는 국가 → Iceland(아이슬란드)

④ 하나의 물건, 특히 목록의 일부 → item(물품)
⑤ 물에 덮이지 않은 지구의 표면 → land(땅)

13 wake up: 잠에서 깨어나다 / miss: 놓치다

14 책, 기사 등을 쓰는 사람 → writer(작가)
우리 형은 작가이고, 아이들을 위해 재미있는 이야기를 만든다.

15 put together: 합하다, 조립하다
put – put – put

교과서 대화 모두 보기 pp. 14~15

1 F	2 F	3 T	4 T
5 F	6 T	7 F	8 T
9 T	10 F		

1 남자는 요즘 정원 가꾸기가 아니라 요리에 관심이 있다.
2 여자가 아니라 남자가 로봇에 관심이 있다.
5 여자는 가수가 아니라 댄서가 되고 싶어 한다.
7 음악가 구역은 중앙이 아니라 구석에 있다.
10 Nancy는 요리가 아니라 컴퓨터 프로그래밍에 관한 책을 읽고 있다.

교과서 대화 빈칸 채우기 pp. 16~17

1 bookstore, big, are, are, interested, cooking, to, first
2 What, are, reading, about, into
3 are playing, over, interested in, not good at
4 What, about, is about, are, in, are, your, really into, writing, are really, too
5 want, be, be, street, there is, section
6 Look at, game, looks, does, like, want to, then, perfect for
7 there, here, over there, Are, music, be, musician
8 watched, about, is, famous, maker, want, like, role, kind of, adventure, cool, play
9 what, interested, I'm into, about, in, like
10 what, reading, reading, about, are, into, computer, someday

교과서 대화 순서 배열하기 pp. 18~19

1 (ⓐ) → ⓒ → (ⓑ) → (ⓓ)
2 ⓒ → (ⓐ) → (ⓑ) → (ⓓ)
3 (ⓓ) → ⓐ → (ⓑ) → (ⓒ)
4 ⓐ → (ⓒ) → ⓓ → (ⓔ) → (ⓕ) → ⓑ
5 ⓑ → (ⓐ) → (ⓒ)
6 ⓐ → (ⓑ) → ⓓ → (ⓒ)
7 ⓑ → (ⓐ) → (ⓒ)
8 ⓒ → (ⓑ) → (ⓐ) → ⓓ → (ⓔ) → (ⓕ)
9 (ⓒ) → ⓐ → (ⓑ)
10 (ⓒ) → ⓐ → (ⓑ) → (ⓓ)

교과서 대화 실전 문제 pp. 20~21

01 ③	02 ③	03 ⑤	04 ⑤	05 ④
06 ⓐ go ⓑ interested		07 ③	08 ⑤	
09 I want to be a game maker.			10 ④	11 ②
12 ③	13 (A) robots (B) VR games			

01 '너는 무엇에 관심이 있니?'라고 물었으므로, '나는 로봇 만드는 것에 관심이 있어.'라고 대답하는 것이 가장 적절하다.
02 someone like는 '~와 같은 사람'이라는 의미이므로 롤모델이라는 말로 바꿀 수 있다.
03 ⑤ A: 나는 요리사가 되고 싶어. 너는 어때?
B: 나도 네가 요리를 잘한다고 생각해.
What about you?(너는 어때?)는 '너는 무엇이 되고 싶니?'라는 물음이므로 I want to be ~.와 같이 자신의 장래 희망을 말하는 응답이 와야 한다.
04 ⑤는 대화를 하고 있는 여자를 가리키지만, 나머지는 모두 James Sweeney를 가리킨다.
05 ⓐ에는 '어떤 종류의 게임을 만들고 싶어?'라는 질문에 대한 응답이 와야 한다.
06 ⓐ let's + 동사원형 : ~하자
ⓑ be interested in ~: ~에 관심이 있다
07 ① → 사람들이 새로운 게임을 하고 있다.
② → 가서 게임을 해보자고 했다.
④ → 게임을 잘하지는 않는다고 했다.
⑤ → 게임을 해 보겠다는 남자의 말에 좋다고 말했다.
08 여자는 게임을 좋아하고 게임 제작자가 되고 싶다고 했으므로, ⑤의 bad를 perfect 등으로 고쳐야 한다.
09 I want to be ~는 '나는 ~이 되고 싶다'라는 의미로 장래 희망을 말하는 표현이다.
10 주어진 문장은 '너는 프로그래밍에 관심이 있니?'라고 묻는 말로 컴퓨터 프로그래밍에 관한 책을 읽고 있다는 여자의 말에 대한 남자의 응답인 ④에 들어가는 것이 적절하다.
11 패션에 관심이 있다고 했으므로 빈칸에는 패션과 관련된 항목이 들어가야 한다.
12 ⓐ 로봇이 정말 멋지다는 표현으로 '멋진'이라는 의미의 형용사 cool이 들어가는 것이 적절하다.
ⓑ 자신의 관심사를 나타낼 때는 I'm (really) into ~.로 쓴다.
13 Toby는 과학 보고서를 로봇에 대해 쓰고 있고, Jessica는 VR 게임에 정말 관심이 있기 때문에 보고서를 VR 게임에 대해 쓰고 있다. 빈칸에는 두 사람의 리포트 주제가 각각 들어가야 한다.

교과서 문법 확인 문제 pp. 24~25

1 동명사

A 01 reading 02 Swimming 03 collecting
04 cooking 05 not going

B 01 My favorite hobby is drawing.
02 My sister likes playing the piano.
03 He is good at baking.
04 Following rules is important.
05 Not telling the truth is wrong.

C 01 Flying[To fly] to the sky is my dream.
02 Stop talking for a moment!
03 My hobby is drawing[to draw] pictures.
04 I am excited about meeting new people.
05 She hates not going to the park.

2 감각동사 + 형용사

A 01 fresh 02 interesting 03 sweet
04 soft 05 lovely

B 01 This cookie looks delicious.
02 The news felt like a dream.
03 This ice cream tastes strong.
04 The song sounds cheerful.
05 The fruit smells bad.

C 01 felt 02 tasted salty 03 sofa looks
04 voice sounded like
05 looks like water

교과서 문법 실전 문제 pp. 26~29

01 ④ 02 ① 03 ⑤ 04 ⑤ 05 ③
06 ③ 07 ④ 08 ③ 09 ③ 10 ①
11 ④ 12 ③ 13 ③ 14 ② 15 ④
16 ③ 17 ④ 18 ② 19 ①

20 is creating[to create] content

21 (1) ⓑ, I gave up finding the book.
(2) ⓒ, His song sounded happy.

22 Not exercising regularly is bad for your health.

23 Her smile looked friendly.

24 (1) watering the plants
(2) swimming in the cold water
(3) reading mystery novels

25 felt perfect, smelled lovely, sounded relaxing

01 문장의 주어구를 이끄는 동명사 형태가 적절하다.

02 감각동사 sound의 주격보어 자리이므로 형용사가 와야 한다.

03 enjoy, keep, finish는 동명사를 목적어로 취하는 동사이고 like는 동명사와 to부정사를 둘 다 목적어로 취하는 동사이다. want는 to부정사를 목적어로 취하는 동사이므로 적절하지 않다.

04 감각동사 look의 주격보어 자리이므로 형용사가 와야 한다. lovely는 -ly로 끝나지만 부사가 아니라 형용사이다.

05 우리말을 영작하면 My dream job is taking pictures.이므로, ★에 들어갈 말은 taking이다.

06 ③ 감각동사 look의 주격보어 자리이므로 형용사 costly(값비싼)로 고쳐야 한다.

07 ④ 전치사의 목적어 자리이므로 동명사 learning으로 고쳐야 한다.

08 ③ 감각동사 smell 뒤에는 주격보어로 형용사가 와야 한다. well은 부사이므로 good 등의 형용사로 고쳐야 한다.

09 첫 번째 문장: 주어 자리이므로 Run을 Running으로 고쳐야 한다.
세 번째 문장: 전치사 at의 목적어 자리이므로 to sing을 singing으로 고쳐야 한다.

10 「감각동사 + 형용사」 또는 「감각동사 + like + 명사」 형태가 적절하다.

11 keep(– kept – kept)은 동명사만을 목적어로 취하는 동사이다. 「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사는 끝의 단자음을 한 번 더 쓰고 -ing를 붙인다.

12 be good at -ing: ~을 잘하다

13 「look + 형용사」: ~하게 보이다
friendly: 친근한

14 「look + 형용사」: ~하게 보이다
kindness: 친절

15 동명사는 문장의 주어로 쓰일 수 있고, 단수 동사가 이어진다. 자전거 타기는 riding a bike, riding bikes 둘 다 가능하고 뒤에 단수 동사 is가 와야 한다.

16 「feel like + 명사」: ~처럼 느껴지다

17 (A) enjoy는 동명사만을 목적어로 취하는 동사이다.
(B) 감각동사 look 다음에는 형용사가 와야 한다.
(C) 「감각동사 + like」 다음에는 명사가 와야 한다.

18 • 단수 동사 tastes가 오는 것이 적절하다.
• 동명사 swimming이 오는 것이 적절하다. 「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사는 끝의 단자음을 한 번 더 쓰고 -ing를 붙인다.

19 우리말을 영작하면 She finished reading the book.이므로 to read는 필요 없다. finish는 동명사를 필요로 하는 동사이다.

20 Selena는 콘텐츠 제작자이다. → Selena의 직업은 콘텐츠를 제작하는 것이다.
'Selena의 직업은 ~이다'는 「be동사 + 동명사 또는 to부정사(~하는 것, ~하기)」로 표현한다. 주어 Selena's job이 3인칭 단수이므로 be동사는 3인칭 단수형 is로 쓴다.

21 (1) give up은 동명사를 목적어로 가지므로 find를 finding으로 고쳐야 한다.
(2) 감각동사 다음에는 형용사가 필요하므로 happily를 happy로 고쳐야 한다.

22 동명사가 포함된 부정문을 쓸 때는 동명사 앞에 not을 붙이면 된다.

23 look의 과거형은 looked, '친근한'은 friendly로 쓴다.

24 동사 like, avoid, enjoy는 목적어로 동명사를 필요로 한다.

25 감각동사 feel(~하게 느끼다), smell(~한 냄새가 나다), sound(~하게 들리다)는 보어로 형용사가 온다.

교과서 Reading 확인 문제 pp. 32~37

A. 내용 확인

01 our 02 함께 일하다 03 wrote
04 어느 날 05 ~이 있다, 존재하다
06 거쳐 가다 07 ~을 벗어나다 08 made
09 drew 10 ~하게 보이다 11 합하다, 합치다
12 ~ 안에 13 ~하게 들리다 14 여러 번
15 playing 16 the game 17 유용한
18 ~에(서) 19 많은 20 Making

B. 어휘·어법

01 Hi 02 our 03 as
04 wrote 05 like 06 wake
07 are 08 high 09 items
10 made 11 drew 12 real
13 coded 14 together 15 in
16 good 17 many 18 shared

19 playing 20 ends 21 stage
22 And 23 useful 24 great
25 published 26 a lot of 27 hard

C. 빈칸 완성

01 Hi
02 Last, made, adventure
03 worked, as
04 First, wrote
05 begins, this
06 wake up on
07 are, monsters, island
08 go through, mountain
09 Choose, items, off
10 made, background, sounds
11 drew, character
12 looked real
13 coded
14 put, parts
15 characters, story, in
16 Our, looked, sounded
17 played, many
18 Then, shared
19 enjoyed playing
20 But, too
21 needs, more
22 add, items like
23 added, lake, and, useful
24 Now, looked great
25 finally published, on, market
26 got, reviews
27 Making, game, hard, together as

D. 영작

01 Hi! I'm Hyunsu.
02 Last summer, my friends and I made our own adventure game, "The Lost Island."
03 We worked together as a team.
04 First, I wrote a story.
05 The story begins like this:
06 One day you wake up on an island.
07 There are many monsters on the island.
08 You go through a high mountain, a long river, and a giant tower.
09 Choose five items and get off the island.
10 Sujin made the background music and monster sounds.
11 Jean drew the main character and NPCs.
12 Every character looked real.
13 Minwoo coded the game.
14 He put all the parts together.
15 Sounds, characters, and a story were in the game.
16 Our game looked and sounded good.
17 Sumin played the game many times.
18 Then she shared her ideas.
19 She said, "I enjoyed playing the game.
20 But it ends too soon.
21 It needs one more stage.
22 And add more items like a life jacket."
23 So we added an ice lake stage and more useful items.
24 Now our game looked great.
25 We finally published the game on the app market.
26 We got a lot of reviews!
27 Making a game was hard, but we did it together as a team.

교과서 Reading 실전 문제 pp. 38~41

01 ② 02 ②, ③ 03 ② 04 ① 05 ④
06 There are many monsters on the island. 07 ④
08 getting off 09 ③ 10 ① 11 ②, ⑤
12 game 13 [예시답안] 소리, 캐릭터, 이야기 14 ⑤
15 ③ 16 ④ 17 ④
18 Making a game was hard. 19 ②, ④
20 story, sounds, every character, coded, team
21 ④, [예시답안] go through
22 Our game looked and sounded good.
23 ⓑ, Now our game looked great.
24 (1) Making a game (2) [예시답안] 게임 만들기
25 [예시답안] 게임을 여러 번 하면서 문제점을 찾고, 개선할 부분을 피드백하여 게임을 수정하는 단계

01 과거의 특정 시점을 나타내는 부사구 Last summer가 있으므로 make와 work의 과거형 made, worked가 와야 한다.
02 ②는 "The Lost Island"이고, ③은 현수와 친구들이다. 나머지는 알 수 없다.
03 our own adventure game에서 장르를 유추할 수 있다.
04 주어진 문장은 '그 이야기는 이렇게 시작한다'라는 내용으로 The story는 첫 번째 문장의 a story를 지칭한다. 이야기의 전개 앞에 들어가야 하므로 ①에 들어가는 것이 가장 적절하다.
05 ① → 글쓴이가 창작했다.
② → 배경 장소는 어느 섬이다.
③ → 로봇이 아니라 괴물이 나온다.
⑤ → 다섯 가지 물건을 선택할 수 있다.
06 「There + be동사 + 주어 ~」 구문은 '~이 있다'라는 의미로, 주어가 복수(many monsters)이고, 문맥상 현재 시제이므로 is를 are로 고쳐 써야 한다.
07 ④ go through는 '거쳐 가다'라는 의미이고, look for는 '~을 찾다'의 의미이다.
08 be동사(is)의 보어가 되어야 하므로 동명사(getting off)로 써야 한다.
09 (A) '모든 ~'은 「Every + 단수 명사」 또는 「All + 복수 명사」로 표현할 수 있다.
(B) 주어(Sounds, characters, and a story)가 복수이므로 동사도 복수형이 적절하다.
(C) '좋아 보였고, 좋게 들렸다'의 의미로 감각동사(looked and sounded) 뒤에는 형용사 good이 적절하다.
10 글의 흐름상 빈칸 ⓐ에는 민우가 맡았던 일 전체를 포괄적으로 설명하는 말이 와야 하므로 ① coded the game(게임을 코딩했다)이 적절하다.
11 ② They looked real. ⑤ Jean drew them. ①, ③, ④ 알 수 없음
① 게임은 어디에서 진행되나요?
② 게임에서 등장인물들은 어떻게 보였나요?
③ 장애물은 몇 개 있나요?
④ 게임의 이야기는 누가 썼나요?
⑤ 누가 주인공을 설계했나요?
12 '규칙과 목표가 있으며, 개인이나 팀이 경쟁하는 놀이 또는 스포츠의 형태'라는 의미이다.
13 민우가 합친 '게임의 모든 부분'을 의미한다. 구체적인 게임의 요소는 다음 문장에 나오는 Sounds(소리), characters(캐릭터), a

story(이야기)이다.
14 ⑤ 수민의 생각을 듣고 반영된 내용과 반대되는 내용이다.
15 내용상 playing이 가장 적절하다.
16 게임의 개선 내용을 공유하고 있으므로 게임 테스트 단계에 해당한다.
17 게임을 만드는 과정은 힘들었지만 한 팀이 되어 결국 해냈고 리뷰도 많이 받았다는 것에 대해 자랑스러워하고 있음을 파악할 수 있다.
① 지친 ② 지루한 ③ 화난 ⑤ 두려워하는
18 주어가 동명사 Making이며, 동사는 단수 동사의 과거형 was로 써야 한다.
19 ②는 We got a lot of reviews!에서, ④는 we did it together as a team에서 알 수 있고 나머지는 언급되지 않았다.
20 현수와 친구들은 모험 게임을 만들었다. 현수는 이야기를 썼고, 수진이는 음악과 소리를 만들었다. Jean은 각각의 캐릭터를 그렸고, 민우는 게임을 코딩했다. 그들은 팀으로 함께 작업하여 멋진 게임을 만들었다.
21 게임상에서 높은 산, 긴 강, 그리고 큰 탑을 거쳐 간다는 흐름이므로 avoid(피하다)는 go through(거쳐 가다, 지나다) 등으로 고쳐야 한다.
22 감각동사 look과 sound가 and로 연결된 병렬 구조의 문장으로 감각동사 뒤에는 형용사 보어가 온다. 과거시제 문장이므로 감각동사 look과 sound를 과거형으로 써야 한다.
23 감각동사 look(~하게 보이다), feel(~하게 느끼다), sound(~하게 들리다), taste(~한 맛이 나다), smell(~한 냄새가 나다) 등은 형용사와 함께 쓰여 주어의 상태를 설명한다.
24 대명사 it은 문장의 주어로 쓰인 동명사구 Making a game을 가리킨다.
25 윗글에서 수민이가 무엇을 했고, 그래서 어떤 결과가 있었는지가 나오는 부분에서 답을 유추할 수 있다.

교과서 속 기타 지문 p. 42

1 F 2 T 3 T 4 T

1 Susan은 매우 흥미로운 모험 게임이라고 했다.

교과서 기타 지문 실전 문제 p. 43

01 ①, ② 02 ④ 03 ② 04 ①, ③
05 ③ 06 ⑤ 07 ①

01 ③ 게임이 흥미롭다고 했다. ④, ⑤는 언급되지 않았다.
02 ④ 감각동사 sound(~하게 들리다)의 주격보어 자리에는 형용사가 와야 하므로 interesting으로 고쳐야 한다.
03 ① → 케이팝 가수들의 인터뷰에 대한 언급은 없다.
③ → 케이팝 노래를 소개하는 것 외에도 음악 비디오를 시청할 수 있다는 내용이 있다.
④ → 게임이 아닌 케이팝 관련 콘텐츠를 제공하는 곳이다.
⑤ → 콘서트 실시간 중계에 대한 언급은 없다.
04 ① Henry는 캠핑을 좋아하나요?
② Henry는 자신의 텐트를 샀나요?
③ Henry는 언제 캠핑을 갈 예정인가요?
④ Henry는 어디에서 캠핑을 할 예정인가요?
⑤ Henry는 혼자 캠핑을 갈 예정인가요?
① Yes, he does. ③ This weekend. ②, ④, ⑤ 알 수 없음
05 he의 소유격은 his이고, look의 주격보어로는 형용사가 온다.
06 Jean이 몇 개의 캐릭터를 그리는지에 대한 언급은 없으므로 ⑤는 글을 읽고 답할 수 없는 질문이다.
① 누가 이야기를 썼는가? (→ 현수)
② 수진은 무엇을 만드는가? (→ 배경 음악과 괴물 소리)
③ 누가 게임을 하는가? (→ 수민)
④ 누가 게임을 코딩하는가? (→ 민우)
⑤ Jean은 몇 개의 캐릭터들을 그렸는가? (→ 알 수 없음)
07 수민이는 게임을 여러 번 하고 의견을 공유하는 역할을 담당하고 있다.
Q: 그들 중에서 누가 게임을 잘하고 조언을 해 주는 데 능숙한가?

영역별 실력 굳히기 pp. 44~49

01 ② 02 ③ 03 ④ 04 (p)ublish
05 ② 06 many times 07 in 08 ④
09 Are you into robots 10 ③ 11 ④
12 ③ 13 ③ 14 ⓐ robots ⓑ VR games
15 ⑤ 16 ② 17 ③, ⑤ 18 ③ 19 ③
20 swimming 21 ② 22 ④ 23 ③
24 ③ 25 ② 26 ⑤
27 Cut → Cutting[To cut] 28 ③ 29 ②
30 Choose five items and get off the island
31 ② 32 ⑤ 33 ② 34 ① 35 ③
36 published 37 ②
38 ②, playing, ⑤, Making[To make] 39 ②
40 I will introduce K-pop songs

01 ② race: 경주; 경주하다, adventure: 모험
02 기분 좋게 들리도록 배열된 소리들 → music(음악)
03 나머지는 모두 직업이나 전문적인 활동을 하는 사람들을 나타내는 단어이고, ④ character는 '등장인물, 성격, 특징'이라는 의미이다.
04 거대한 : 매우 큰 = 출판하다 : 발간하다
05 주어진 우리말을 영작하면 We want to make our own game club.이므로 ★에 들어갈 말은 own이다.
06 '여러 번'이라는 의미를 갖는 표현은 many times이다.
07 상대방에게 어떤 것에 관심이 있는지 묻고 답하는 말이므로 '~에 관심이 있다'라는 의미의 be interested in을 사용하여 나타낸다.
08 요리에 관심이 많다는 말에 대한 답이므로 ④가 가장 적절하다.
09 여자아이가 남자아이에게 어떤 책을 읽고 있는지 묻고, 남자아이는 '로봇에 관한 책'을 읽고 있다고 했다. 빈칸 뒤에 '그래, 나는 로봇에 관심이 많아.'라는 대답이 나왔으므로 빈칸에는 '로봇에 관심 있니?'라고 묻는 표현이 알맞다. be into ~는 '~에 관심이 있다'라는 표현이다.
10 It's a book about robots.를 통해 알 수 있다.
11 ④ 전치사의 목적어 자리이므로 playing으로 고쳐야 한다.
12 게임을 잘하지는 못하지만 그래도 시도를 해 보겠다는 것에 대해 격려하는 말이다.
13 It really does.는 앞의 문장 The game maker's section looks interesting.에 대해 '정말 그렇다.'라고 동의하는 표현이다.

14 ⓐ They는 앞에 오는 robots를 가리키고, ⓑ them은 VR games를 가리킨다.
15 ① → 둘은 과학 보고서에 관한 이야기를 하고 있다.
② → 언급되지 않았다.
③ → Toby의 과학 보고서는 로봇에 관한 것이다.
④ → Toby도 VR 게임에 관심이 있다.
16 주어진 문장은 '그는 나의 롤 모델이야.'라는 뜻으로 James Sweeney처럼 되고 싶다는 여자의 말(I want to be someone like him.) 다음인 ②에 들어가는 것이 가장 적절하다.
17 ③ James Sweeney와 같은 게임 제작자가 되기를 원한다.
⑤ 대화에서는 남자가 여자의 게임을 언젠가 해 보고 싶다고 했다.
18 그는 숙제하는 것을 마쳤다.
finish는 동명사를 목적어로 취하는 동사이다.
19 이 호박 수프는 단맛이 난다.
tasted 뒤에는 형용사 보어가 온다.
20 '~을 잘하다'는 be good at을 써서 표현할 수 있다. 이때 전치사 at 뒤에는 동명사를 써야 한다.
21 ② '요리사에 대해 이야기했다'는 cook을 a cook 또는 cooks로 써야 하고, '요리에 대해 이야기 했다'는 cooking으로 써야 한다.
22 ⓐ be interested in ~: ~에 관심이 있다
ⓑ sound like ~: ~처럼 들리다
23 ③ 동사 avoid의 목적어로 동명사 talking의 쓰임은 적절하다.
① Exercise → Exercising 또는 To exercise
② happily → happy
④ to being → being 또는 to be
⑤ take → taking 또는 to take
24 enjoy, finish, keep, mind, give up, avoid 등은 동명사를 목적어로 취한다.
사진 찍다: take a photo, take photos
25 「look + 형용사」: ~하게 보이다
외로운: lonely
26 sing(- sang - sung)은 감각동사가 아니므로 뒤에 형용사 보어(good)가 아니라 부사(well 등)가 와야 한다.
27 Cut the cake가 문장의 주어구이므로 Cut을 Cutting 또는 To cut으로 고쳐야 한다. / 케이크 커팅이 이 파티에서 마지막 단계이다.
28 ③ as a team은 '팀으로서'라는 의미로 함께 작업하는 것을 의미한다.
29 First, I wrote a story.에서 이 게임의 이야기를 쓴 작가가 현수라는 것을 알 수 있다.
30 '다섯 가지 아이템을 골라서 그 섬을 탈출해 보세요.'는 동사원형으로 시작하는 두 개의 명령문 choose five items와 get off the island가 접속사 and로 연결된 병렬 구조이다.
31 「look + 형용사」는 '~하게 보이다'라는 의미이고 real은 '진짜의'라는 의미이다.
32 주어진 문장에서 He는 앞에 나온 사람 명사를 대신하고, He put all the parts together.는 게임을 만들기 위한 여러 요소(배경 음악, 캐릭터, 스토리 등)를 결합하는 코딩 과정에 관한 설명이다. 따라서 He는 민우를 지칭하므로 주어진 문장은 ⑤에 들어가야 알맞다.
33 ② 수진이는 게임을 위해 무엇을 만들었나요? → Sujin made the background music and monster sounds.
나머지에 대한 정보는 없다.
① 게임 이야기는 누가 썼나요?
③ 게임 속에는 캐릭터가 몇 명이었나요?
④ "The Lost Island"는 어떤 종류의 게임인가요?
⑤ 그들은 게임을 만들기 위해 얼마나 오랫동안 일을 했나요?
34 게임을 한 후 제안한 피드백에 따라 변화를 추가했다는 내용이므로, 결과를 나타내는 접속사 So가 적절하다.
35 게임을 시험해 본 결과를 반영하여 이제 게임이 더 멋져보였다는 의미이다.
36 '책, 잡지 또는 기타 작품을 사람들이 읽을 수 있도록 하다'의 의미를 가진 단어는 publish(출시하다, 발표하다)이고, 문맥상 과거시제가 적절하므로 빈칸 ⓒ에는 published가 알맞다.
37 ~ we did it together as a team ~ 부분에서 보듯이 어려웠지만 함께 한 팀으로 해냈다는 내용이므로 협력, 협동을 강조함을 알 수 있다.
38 ②는 enjoy는 동명사만을 목적어로 취한다.
⑤는 문장의 주어 자리이며, 동사가 문장의 주어로 쓰이기 위해서는 동명사 또는 to부정사 형태가 되어야 한다.
39 "K-pop World"라는 프로그램을 소개하고 사람들이 참여하도록 유도하는 목적이다.
40 '케이팝 세상'에서 '나'는 무엇을 할 것인가?
'케이팝 세상'에서, 나는 케이팝 노래들을 소개할 것이다.

서술형 끝내기 pp. 50~51

01 flower
02 (r)eview
03 (1) beautiful (2) funny
04 ⓑ, [예시답안] He is a famous game maker.
05 (1) about (2) interested (3) them (4) interesting
06 ⓐ He enjoys watching horror movies on weekends.
ⓑ Her smile looked unnatural.
07 The cake smelled sweet.
08 Swimming[To swim] in the ocean is
09 you wake up on an island
10 ⑤, looked and sounded good
11 (1) family → friends
(2) Three Monsters → The Lost Island
(3) theme song → story
12 ⓐ, [예시답안] But it ends too soon. 또는 But it is too short.
13 뿌듯함, [예시답안] 게임 만들기가 힘들었지만, 팀으로서 함께 해내서 뿌듯해하고 있다.

01 꽃은 씨앗이나 열매를 만드는 식물의 알록달록한 부분이다.
02 • 나는 온라인에서 그 영화에 대한 리뷰를 읽었다.
• 나는 시험 전에 내 노트를 복습해야 한다.
03 〈보기〉의 '의미 : 의미 있는'은 '명사 : 형용사' 관계이다.
(1) 아름다움 : 아름다운
(2) 재미 : 재미있는
04 여자는 James Sweeney와 같은 사람이 되고 싶다고 말하고 나서 마지막 문장에서 모험 게임을 만들고 싶다고 했다. 따라서 James Sweeney는 작가가 아니라 게임 제작자임을 알 수 있다.
05 (1) ~에 관한: about
(2) ~에 관심이 있다: be interested in
(3) VR games를 대신하고 about의 목적어가 되는 대명사: them
(4) 흥미로운: interesting

06 ⓐ enjoy 동사의 목적어로 동사가 올 때는 동명사 형태가 되어야 한다.
ⓑ look 뒤에는 형용사가 와서 보어 역할을 한다.

07 '~한 냄새가 나다'라는 감각동사 smell을 이용해 「smell + 형용사」 형태로 쓴다. 문장의 시제가 과거이므로 smelled로 써야 한다.
그 케이크는 달콤한 냄새가 났다.

08 '~하는 것은 …이다'는 「주어 + be동사 + 동명사 또는 to부정사(~하는 것, ~하기)」로 표현한다.

09 '잠에서 깨어나다'는 wake up으로, '어떤 섬에서'는 전치사 on을 이용해 on an island로 쓴다.

10 감각동사 look(~하게 보이다), feel(~하게 느끼다), sound(~하게 들리다), taste(~한 맛이 나다), smell(~한 냄새가 나다) 뒤의 형용사 보어는 주어의 상태를 설명한다.

11 지난여름, 현수와 친구들은 'The Lost Island'라는 모험 게임을 만들었다. 현수는 이야기를 썼고, 수진이는 음악과 소리를 만들었으며, Jean은 캐릭터를 그렸고, 민우는 게임을 코딩했다. 그 게임은 훌륭한 이야기, 음악, 캐릭터를 가지고 있었다.

12 it costs too much는 게임의 특성이나 내용에 대한 피드백이 아니라 게임의 가격에 관한 문제를 언급하고 있으며, 뒤에 아이템이나 단계를 추가하는 내용이 나오므로 게임이 너무 빨리 끝난다거나 짧다고 언급하는 문장이 오는 것이 흐름상 자연스럽다.

학교 시험 100점 맞기 1회 pp. 52~55

01 ④ 02 ⑤ 03 (a)dventure 04 ③
05 ③ 06 ③ 07 ② 08 ④ 09 ①, ③
10 possibly → possible 11 ⑤ 12 ⑤
13 ② 14 ④ 15 make, adventure game
16 ③ 17 ⑤ 18 ⑤
19 Now our game looked great. 20 ①
21 Make → Making[To make] 22 ②
23 ⓐ watching, ⓑ interesting 24 ④ 25 ④

01 share: 나누다, 공유하다
① 만들다 ② 보다, ~처럼 보이다
③ 여행(하다) ⑤ 경주(하다)
• 나는 내 샌드위치를 그와 함께 나눠 먹을 것이다.
• 나는 그룹 활동 동안에 내 의견을 친구들과 공유하는 것을 좋아한다.

02 ⑤ giant: 매우 큰, 거대한

03 '모험'이라는 의미의 a로 시작하는 영어 단어는 adventure이다.

04 상대방에게 어떤 것에 관심이 있는지를 물을 때는 What are you interested in?이라고 한다.

05 ① → 두 사람은 서로의 관심사에 관해 이야기하고 있다.
② → 두 사람은 지금 서점에 있다.
④ → 자전거 타기에 대한 언급은 없다.
⑤ → 남자는 서점이 매우 크다고 했다.

06 이곳에 음악가 구역이 있는지 물어보는 (B) 다음에, 구역의 위치를 알려 주면서 음악에 관심이 있는지 묻는 (A)가 이어지고, 그렇다고 답하며 자신은 음악가가 되고 싶다고 답하는 (C)가 오는 것이 자연스러운 대화 순서이다.

07 주어진 문장은 '나는 그와 같은 사람이 되고 싶다.'라는 의미이고 여기에서 '그'는 James Sweeney를 지칭하므로 ②에 들어가야 적절하다.

08 대화의 흐름상 프로그래밍에 관심이 있냐고 묻는 표현이 와야 한다. '~에 관심 있니?'라고 할 때는 Are you into ~?, Are you interested in ~?을 사용해서 나타낼 수 있다.

09 ① wanted는 목적어로 to부정사를 취한다.
③ avoid는 목적어로 동명사를 취하지만, 주어가 3인칭 단수이므로 3인칭 단수 현재형 avoids로 쓰거나 과거형 avoided로 써야 한다.

10 '~하게 들리다'라는 의미를 갖는 감각동사 sound 뒤에는 형용사 보어가 온다.

11 주어진 우리말을 영작하면 She sings very well. 또는 She is good at singing.이므로 ★에 들어갈 말은 singing이다.

12 ① Ride → Riding[To ride] ② sweetly → sweet
③ run → running ④ softly → soft

13 ② 감각동사 다음에는 형용사가 와야 하므로, bitterly를 bitter로 고쳐야 한다.

14 First, I wrote a story. The story begins like this를 통해 게임 제작의 첫 번째 단계는 이야기 만들기임을 알 수 있다.

15 지난여름, 현수와 친구들은 'The Lost Island'라는 모험 게임을 만들기 위해 팀으로 함께 일했다.
Q: 현수는 왜 친구들과 팀을 이루었나요?
A: 현수는 친구들과 함께 모험 게임을 만들고 싶었다.

16 주어진 문장은 '모든 캐릭터는 진짜처럼 보였다.'라는 의미로 캐릭터의 외형에 대한 내용이다. 따라서 이 문장은 캐릭터를 그렸다는 내용 다음인 ③에 들어가는 것이 가장 적절하다.

17 Our game looked good.과 Our game sounded good.을 접속사 and로 연결한 ⑤가 적절하다.

18 ⑤ 수민이의 의견에 따라 '그래서 우리는 얼음 호수 단계와 더 유용한 아이템들을 추가했다.'라는 흐름이 되어야 하므로 removed(제거했다)를 added(추가했다)로 고쳐야 한다.

19 looked great.: 멋져 보였다

20 ② 게임 출시가 몇 번째인지는 알 수 없다.
③ 투자를 받은 것이 아니라 리뷰를 받았다.
④ 게임을 만드는 것이 어려웠다고 했다.
⑤ 경쟁에 관한 내용은 언급되지 않았다.

21 문장의 주어 자리이므로, 동명사 Making 또는 to부정사 To make가 알맞다.

22 '케이팝 세상' 행사를 소개하며 초대하고 있다.

23 ⓐ는 enjoy의 목적어 자리이므로 동명사 형태가 와야 하고, ⓑ는 sound의 보어 자리이므로 형용사 형태가 와야 한다.

24 지민과 Susan은 주로 무엇에 관해 이야기하고 있나요?
'The Lost Island'라는 제목을 가진 모험 게임에 대해 이야기 나누고 있다.

25 ④에는 interesting을 수식하는 부사가 와야 하므로, real을 really로 고쳐야 한다.

학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 56~59

01 ④ 02 ② 03 get off 04 ②
05 Jim, interested 06 ④ 07 ④
08 I want to be a robot scientist like him. 09 ③
10 ⓓ, So I'm writing about them. 11 ③ 12 ④
13 ③ 14 ② 15 Eat → Eating[To eat]

16 looked like 17 ⑤ 18 ③ 19 ⑤
20 ③ 21 ③ 22 ⑤
23 (1) [예시답안] 게임이 너무 빨리 끝나므로 한 단계를 더 추가할 것
(2) [예시답안] 구명조끼와 같이 유용한 아이템을 추가할 것
24 ④ 25 They got a lot of reviews.

01 ① 과학자 – 재미있는 ② 작가 – 재미있는
③ 작가 – 유명한 ④ 댄서 – 유명한
⑤ 의사 – 유명한
02 아름답거나 의미 있는 것을 창조하기 위해 기술과 상상력을 사용하는 것 → 예술
03 '~에서 내리다, ~을 벗어나다'는 get off로 표현한다.
04 로봇에 관한 책이라고 답했으므로, 빈칸에는 '어떤 책, 무슨 책'이라는 의미를 갖는 말이 자연스럽다.
05 Jim은 로봇에 관한 책을 읽고 있고, 그는 정말 그것들에 관심이 많다.
06 대화의 흐름상 게임은 잘 못하지만 해 보겠다는 의미가 자연스러우므로, '그래서'라는 의미의 접속사 so를 '그렇지만'이라는 의미의 접속사 but으로 고쳐야 한다.
07 ⓐ에는 '~하고 있다'라는 현재 진행형이 와야 하고, ⓑ에는 at의 목적어가 되는 동명사 형태가 와야 한다.
08 '~가 되고 싶다'라는 장래 희망을 말할 때는 'I want to be ~'를 사용해서 나타낼 수 있다. like는 전치사로 '~처럼'이라는 뜻이다.
09 ① Toby는 로봇에 관심이 있다고 했다.
② Jessica는 VR 게임에 관해 보고서를 쓰고 있다.
④ Toby는 VR 게임이 매우 흥미롭다고 했다.
⑤ Jessica가 과학자가 되고 싶어 한다는 언급은 없다.
10 앞에 나온 VR games를 대신하는 말이므로 대명사 it을 them으로 고쳐야 한다.
11 주어진 문장을 영작하면 You should stop lying.이므로 ★에는 lying이 들어가야 한다. '~하기를 멈추다'라는 의미의 stop의 목적어로는 동명사가 와야 한다. -ie로 끝나는 동사는 -y로 바꾸고 -ing를 붙인다.
12 '~하게 보이다'라고 할 때는 「look + 형용사」로 쓴다.
13 ③ drew → drawing[to draw]
동사가 be동사의 명사 보어 자리에 쓰이려면 동명사 또는 to부정사 형태로 써야 하므로, drew는 drawing이나 to draw로 고쳐야 한다.
14 ① cutely → cute ③ greatly → great
④ badly → bad ⑤ warmly → warm
15 eat out은 '외식하다'의 의미이고 문장의 주어로 쓰였다. 동사가 문장의 주어로 쓰이려면 동명사 또는 to부정사 형태로 되어야 한다.
16 「look like + 명사」는 '~처럼 보이다'의 의미이다.
17 ⑤ waking → wake
waking은 문장의 동사 자리이며 앞에 be동사가 없으므로 현재진행형이 아니다. 게임 설명 부분은 현재시제이고 주어가 you이므로 wake가 알맞다.
18 주어진 질문은 'The Lost Island' 게임의 최종 목표가 무엇인지를 묻고 있고, 윗글의 마지막 문장에서 Choose five items and get off the island.라고 했으므로, 게임의 최종 목표가 섬 탈출임을 알 수 있다.
19 ⑤ 제작하는 데 시간이 얼마나 걸렸는지에 대한 언급은 없다.
20 ⓐ STEP 2에서는 수진이 배경 음악과 괴물 소리를 만들고, Jean이 캐릭터를 그리고, 민우가 코딩을 통해 모든 요소를 합쳐 게임을 완성했다. 이 단계는 게임을 만드는 과정이므로 'Building'이 적절하다.
ⓑ STEP 3에서는 수민이 게임을 여러 번 하고 피드백을 주어 추가 스테이지와 아이템이 더해졌다. 이 단계는 게임을 점검하고 개선하는 과정이므로 'Testing'이 적절하다.
21 주어진 문장은 '그런 다음 그녀는 자신의 아이디어를 공유했다.'라는 의미로 수민이 게임을 여러 번 한 후에 자신의 의견을 제시한 것이므로, ③에 들어가는 것이 적절하다.
22 ⑤ 현수의 역할에 대한 언급은 없다. 글 전체에 있는 내용이어도 주어진 글 속에 포함되지 않는 정보라는 것에 유의해야 한다.
23 But it ends too soon. It needs one more stage. And add more items like a life jacket.에서 수민이가 개선 사항으로 제안한 두 가지 내용을 알 수 있다.
24 ④ hard는 '단단한', '어려운'이라는 의미가 있지만, 이 문장에서는 '어려운'이라는 의미가 적절하다.
25 Q. 현수와 그의 친구들이 게임을 출시한 후 무슨 일이 있었나요?
그들은 많은 후기를 받았다.

학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 60~63

01 ② 02 ⑤ 03 (1) (s)cientist (2) (i)sland
04 ② 05 ④ 06 monsters → robots 07 ⑤
08 ⑤
09 I enjoyed playing basketball with my friends.
10 ①
11 (1) ⓑ, My goal is winning[to win] the race.
(2) ⓓ, The clouds look like cotton candy.
12 ②
13 (1) The baby started crying[to cry].
(2) This place looks perfect for a picnic.
14 ④ 15 He is good at drawing animals.
16 ③ 17 ② 18 ③ 19 ③
20 (1) Sujin → Hyunsu (2) sports → adventure
21 ③ 22 ②
23 Making a game was hard, but we did it
24 ③ 25 watch → watching

01 거대한 코끼리가 숲을 지나갔다.
① 숲(forest) ③ 쓸모 있는(useful)
④ 게임(game) ⑤ 괴물(monster)
02 장래 희망을 이야기할 때, '미래에'라는 말은 in the future라는 표현을 쓴다.
① 어제 ② 저기에 ③ 과거에 ④ 작년에
03 (1) 과학을 연구하고 자연 세계가 어떻게 작동하는지 이해하려고 노력하는 사람 (2) 물로 둘러싸인 땅
04 What are you interested in?은 무엇에 관심이 있는지 묻는 표현이므로 I'm interested in ~.이나 I'm into ~.로 대답하고, Are you into ~?나 Are you interested in ~?에 대한 대답은 Yes / No로 한다.
05 let's ~는 '~하자'라고 제안하는 표현이다. 여기에서 that section은 앞에서 남자가 영화에 관심 있다고 말한 것에 대한 것이므로 영화 관련 구역을 가리킨다.

06 대화의 흐름을 보면 Jim이 로봇에 관심이 있다고 말하고 있기 때문에, 처음 언급한 책도 monsters에 관한 것이 아닌 robots에 관한 것이라는 흐름이 자연스럽다.
07 It really looks interesting. 문장에서 looks interesting 부분을 대신하는 동사를 골라야 한다. 주어가 단수이고, 현재 시제 일반동사를 대신하는 동사는 does이다.
08 대화의 흐름상 '좋은, 완벽한, 유용한, 도움이 되는'이라는 의미의 말은 적절하지만, '다채로운, 화려한'이라는 의미인 colorful은 적절하지 않다
09 '즐기다'라는 의미의 동사 enjoy는 동명사를 목적어로 취하고 과거 시제이므로 「enjoyed + 동명사구(playing basketball with my friends)」로 써야 한다.
10 smiled라는 동사를 수식하기 위해서는 형용사가 아니라 부사(brightly)가 와야 한다.
11 ⓑ 보어 자리이므로 wins를 동명사 winning 또는 to win으로 고쳐야 한다.
ⓓ 「감각동사 look + like」 뒤에는 명사가 와서 '~처럼 보이다'라는 의미가 되므로, look을 look like로 고쳐야 한다.
12 taste 뒤에는 형용사 보어가 와야 한다.
13 (1) start의 목적어 자리이므로 cry를 동명사 crying 또는 to부정사 to cry로 고쳐야 한다.
(2) 감각동사 look의 주격보어 자리에는 형용사가 와야 하므로 부사 perfectly를 형용사 perfect로 고쳐야 한다.
14 「look like + 명사」는 '~처럼 보이다'의 의미이다.
15 be good at은 '~에 능숙하다'는 의미로 사용되며, 전치사 at 뒤에 동사는 동명사 형태가 와야 한다.
16 ③ '~할 것이다'라는 표현인 be going to 뒤에는 동사원형이 온다. ①은 보어 역할을 하는 동명사, ②, ④, ⑤는 목적어 역할을 하는 동명사가 온다.
17 현수와 친구들이 'The Lost Island'라는 모험 게임을 만들었다는 내용으로 게임 제작 과정에 대한 것이므로 제목은 ②가 가장 적절하다.
18 ③ 이야기가 시작되고 있으므로 ends를 begins나 starts로 고쳐야 한다.
19 '모든 부분을 결합하다'라는 의미의 put ~ together라는 표현이 들어가야 하고, 과거 시제이므로 put의 과거형인 put이 알맞다.
20 이야기를 작성한 것은 현수이고 만든 게임은 모험 게임이었다.
21 ⓐ와 ①, ②, ④, ⑤는 동사의 목적어 역할을 하는 동명사이고 ③은 주격 보어 역할을 하는 동명사이다.
① 그는 밤에 운전하는 것을 피한다.
② 그녀는 수영장에서 수영하는 것을 좋아한다.
③ 내 취미는 아름다운 그림을 그리는 것이다.
④ 그는 어제 피아노 배우기를 시작했다.
⑤ 그들은 영어 숙제를 하는 것을 끝마쳤다.
22 빈칸 다음에 It needs one more stage.라고 했으므로, 게임이 너무 빨리 끝난다는 피드백이 들어가는 것이 적절하다.
23 주어는 동명사 Making으로 쓰고, 동명사는 단수 취급하므로 was를 쓴다.
24 '~하게 들리다'는 「sound + 형용사」로 나타낸다.
25 enjoy의 목적어로 쓰인 동사는 동명사 형태가 되어야 한다.

LESSON 06

Walk Around the World

교과서 어휘 확인 문제

pp. 68~69

STEP 1

A
01 축제
02 배고픈
03 서점
04 돌다, 회전하다
05 사촌
06 다른
07 신선한
08 상
09 문제
10 거대한
11 방문하다
12 그러고 나서
13 참가하다; 들어가다
14 농작물
15 추측하다; 추측
16 한밤중; 자정
17 호박
18 채소
19 햇빛
20 화장실

B
01 also
02 famous
03 join
04 cheer
05 salmon
06 tasty
07 bored
08 wet
09 dark
10 heavy
11 leave
12 slow
13 easily
14 set
15 grow
16 someday
17 strong
18 view
19 usually
20 contest

C
01 오른쪽으로 돌다
02 푸드 코트
03 즐거운 시간을 보내다
04 올라가다
05 그렇게 ~하지 않은
06 길거리 음식
07 ~에 등록하다
08 ~의 옆에
09 방과 후
10 ~에 도착하다

D
01 post office
02 arrive home
03 get the present
04 turn left
05 this weekend
06 go straight
07 on one's left
08 from A to B
09 finish one's homework
10 go camping

STEP 2

A
01 cheer, 응원하다
02 crop, 농작물
03 cut, 자르다
04 fair, 축제, 박람회
05 fresh, 신선한
06 midnight, 한밤중; 자정
07 tasty, 맛있는
08 wet, 젖은

B
01 cousin
02 guess
03 contest
04 sunlight
05 state

C
01 Turn right
02 this weekend
03 sign up
04 next to
05 after school

Words Plus+

01 easily
02 dark
03 strong
04 famous
05 vegetable

교과서 어휘 실전 문제 pp. 70~71

01 ④ 02 ③ 03 ⑤ 04 (g)uess 05 ②
06 ② 07 ③ 08 ③ 09 ③ 10 ④
11 ③ 12 from, to 13 ④ 14 ④ 15 cut

01 ④는 '맛있는'이라는 의미의 유의어 관계인 반면 나머지는 모두 반의어 관계이다.
① 젖은 : 마른
② 유명한 : 알려지지 않은
③ 배부른 : 배고픈
⑤ 지루한: 신난

02 street food: 길거리 음식
태국의 길거리 음식은 매우 유명하다.

03 next to: ~의 옆에, get to: ~에 도착하다
• 그 제과점은 서점 옆에 있다.
• 우체국에 가려면 어떻게 해야 하나요?

04 어떤 것에 대해 의견이나 답변을 하다 → guess(추측하다)

05 have a great time은 '즐거운 시간을 보내다'라는 뜻으로, enjoy (즐기다)와 바꿔 쓸 수 있다.
① 응원했다 ③ 도착했다
④ 돌았다 ⑤ 방문했다

06 '신선한 채소'는 fresh vegetables로 쓴다.

07 ③ midnight는 '자정'이라는 의미이다.

08 ①, ②, ④, ⑤는 모두 '축제, 박람회'라는 뜻이고 ③은 '공정한'이라는 의미이다.
① 우리는 축제에 가서 핫도그를 먹었다.
② 나는 축제에서 소와 돼지를 보았다.
③ 그 수학 선생님은 공정한 선생님이다.
④ 우리는 축제에서 게임을 했다.
⑤ 우리 학교는 매년 축제가 있다.

09 • 나는 캘리포니아주에 산다. (state: 명 주)
• 우리는 우리 학교 팀을 응원할 것이다! (cheer: 동 응원하다)
• 나는 매일 초록색 채소 먹는 걸 좋아한다. (vegetable: 명 채소)
• 그 소년은 숙제를 아주 쉽게 끝냈다. (easily: 부 쉽게)

10 문맥상 ⓑ는 wet(젖은)으로 바꿔야 한다.
ⓐ 나는 네가 좋아하는 색을 추측할 수 있어.
ⓒ 오늘 햇빛이 강했다.
ⓓ 우리 아빠는 무거운 가방을 들 수 있다.

11 on one's left: ~의 왼쪽에

12 from A to B: A부터 B까지

13 someday는 '언젠가'라는 의미로 ④ '미래의 어떤 시점에'가 적절하다.
① 힘든 노력 없이 → easily (쉽게)
② 태양으로부터 오는 빛 → sunlight (햇빛)
③ 새로 만들어진, 먹기 아주 좋은 → fresh (신선한)
⑤ 음식으로 쓰이는 식물 또는 식물의 일부 → vegetable (채소)

14 ⓐ view: 경치
ⓑ usually: 보통
• 우리는 산의 아름다운 경치를 보았다.
• 나는 보통 오전 7시에 일어난다.

15 날카로운 도구로 어떤 것을 나누다 → cut(자르다)
나는 피자를 네 조각으로 잘랐다.

교과서 대화 모두 보기 pp. 74~75

1 F 2 T 3 T 4 F 5 F
6 F 7 F 8 T 9 T 10 T

1 Kingkong 서점은 2층에 있다고 했다.
4 Bingbong 컵케이크는 여자로부터 한 블록 떨어져 있다고 했다.
5 Lucy는 여동생을 위해 케이크를 구울 것이라고 했다.
6 민지는 이번 주 토요일에 가족과 캠핑을 갈 것이라고 했다.
7 Dana는 일요일에 계획이 없다고 했다.

교과서 대화 빈칸 채우기 pp. 76~77

1 Where is, Go up, second floor, turn, next to
2 toy store, You'll see
3 right, go straight, flower
4 Is, near, famous, about, get, Go straight, block
5 going to do, bake, for, watch movies
6 this Saturday, go camping, sounds, Have, great time
7 plans, any, join
8 French Music Festival, there, listen to, try, only, of September, I'll, next week
9 get to, post office, then, next to, find
10 after school, go shopping, Have fun

교과서 대화 순서 배열하기 pp. 78~79

1 ⓒ → (ⓐ) → (ⓑ)
2 ⓑ → (ⓒ) → (ⓐ)
3 ⓒ → (ⓓ) → (ⓐ) → (ⓑ)
4 (ⓒ) → ⓓ → (ⓐ) → (ⓔ) → (ⓑ)
5 (ⓐ) → (ⓒ) → (ⓑ)
6 (ⓒ) → (ⓑ) → (ⓐ)
7 (ⓑ) → ⓐ → (ⓓ) → (ⓒ)
8 ⓒ → (ⓓ) → (ⓔ) → ⓐ → (ⓑ) → (ⓕ) → ⓖ
9 (ⓐ) → (ⓓ) → ⓒ → (ⓑ)
10 (ⓒ) → (ⓐ) → (ⓓ) → ⓑ

교과서 대화 실전 문제 pp. 80~81

01 ⑤ 02 ② 03 ④ 04 about you
05 ② 06 ② 07 ③ 08 ② 09 ③
10 ④ 11 ② 12 ④
13 going to go shopping with my sister

01 오늘 오후에 무엇을 할 건지 물었으므로 빈칸에는 「be going to + 동사원형」을 이용하여 계획에 대해 답하는 것이 적절하다.
02 '쉽게 찾으실 수 있을 거예요.'라는 의미로 ②와 바꿔 쓸 수 있다.
03 ④ '너는 도서관에 갈 거니?'라는 질문에 '그건 버스 정류장 뒤에 있어.'라고 위치로 대답하는 것은 어색하다.

04 여자가 자신의 계획을 말한 뒤 남자도 자신의 계획을 말하고 있으므로 '너는 어때?'라고 묻는 말이 적절하다.
05 Bingbong 컵케이크 가게가 이 근처에 있는지 묻는 말에 ② '네, 1시경이에요.'라고 시간으로 대답하는 것은 흐름상 어색하다.
(→ Yes, it is about a block from here.)
06 여자가 Bingbong 컵케이크의 위치를 묻자, 남자가 "Oh, that famous one?"이라고 말한 내용에서 알 수 있다.
07 M: Dana, 이번 일요일에 무슨 계획 있어? – (B) 아무 계획 없어. 너는? – (A) 나는 친구들과 농구를 할 거야. 우리와 함께할래? – (C) 그래.
08 주어진 문장은 '재미있겠다!'라는 의미로 여자가 프랑스 음악 축제에 간다는 말 뒤인 ②에 오는 것이 적절하다.
09 '먹어 보다'라는 의미의 동사 try가 적절하다.
10 have a great time은 '즐거운 시간을 보내다'라는 의미이다.
11 ① → 프랑스 음악 축제에 갈 예정이다.
③ → 남자는 프랑스 음악 축제가 재미있을 거라고 생각한다.
④ → 축제는 9월 23일까지 열린다고 했다.
⑤ → Lena는 이번 주에 축제에 가고 남자는 다음 주에 축제에 갈 것이다.
12 ⓐ '금요일이야! 나는 너무 좋아(happy).'라는 표현이 적절하다.
ⓒ Have fun.: 재미있게 놀아.
13 「be going to + 동사원형」을 이용하여 '~할 것이다'를 나타내고, '쇼핑하러 가다'는 go shopping으로 쓴다.

교과서 문법 확인 문제 pp. 84~85

1 접속사 when

A 01 when 02 when 03 came
04 was 05 When
B 01 is 02 lived 03 arrives
04 meets 05 have[will have]
C 01 When I finish my homework, I will play games.
02 I was studying when my mom called me.
03 When he saw the cake, he was very happy.
04 She cried when she lost her doll.
05 When it is cold, I'll wear a coat tomorrow.

2 비교급

A 01 longer 02 than 03 hotter
04 faster 05 more beautiful
B 01 is shorter than yours
02 is taller than me
03 is not as cold as yesterday
04 is heavier than that one
05 is not as sweet as this apple
C 01 kinder 02 cuter 03 stronger
04 more comfortable 05 funnier

교과서 문법 실전 문제 pp. 86~89

01 ④ 02 ② 03 ④ 04 ③ 05 ②
06 ④ 07 ② 08 ② 09 ③ 10 ④
11 ③ 12 ⑤ 13 ② 14 ③ 15 ⑤
16 ② 17 ③ 18 ⑤ 19 ⑤
20 (1) older (2) more delicious
21 When he was young, he had a cute dog.
22 (1) ⓐ, She was cooking when he came home.
(2) ⓑ, My bag is heavier than yours.
23 Your bag is bigger than my bag.
24 When we meet, we take photos. 또는 We take photos when we meet.
25 (1) more popular (2) popular as

01 '~할 때'라는 의미의 접속사 when이 적절하다.
나는 아침에 일어나면 물을 마신다.
02 「비교급 + than」은 '~보다 더 …한'이라는 뜻으로 두 대상을 비교할 때 사용하며, 형용사 cute의 비교급은 cuter이다.
이 곰 인형은 저것보다 더 귀엽다.
03 when은 '언제'라는 의미의 의문사로도 쓰이고, '~할 때'라는 의미의 접속사로도 쓰인다.
• 너는 언제 학교에 가니?
• 나는 자러 갈 때, 불을 끈다.
04 ③ 부사절의 시제와 주절의 시제가 일치하지 않으므로 문맥상 am을 was로 고쳐야 한다.
내가 열 살이었을 때 나는 그보다 키가 컸다.
05 ②는 '언제'를 의미하는 의문사이고 나머지는 모두 접속사이다.
① 추울 때 나는 보통 집에 있다.
② 비가 언제 오기 시작했니?
③ 그는 피곤할 때 쉰다.
④ 그녀는 음악을 들을 때 눈을 감는다.
⑤ 친구가 나를 방문했을 때 나는 저녁을 먹고 있었다.
06 '더 두껍다'라는 의미는 비교급 문장으로 나타내야 하므로 thick(두꺼운)의 비교급 형태인 thicker와 '~보다'라는 의미의 than을 사용해 영작한다.
07 시간을 나타내는 부사절에서는 미래의 상황을 표현할 때, 미래 시제 대신 현재 시제를 쓰므로 will arrive는 arrive로 고쳐야 한다.
08 비교급을 나타내는 than이 있으므로 nervous는 more nervous로 고쳐야 한다.
그녀는 시험 동안 평소보다 더 긴장했다.
09 주어진 우리말을 영작하면 When you get home, I will go out.이 되므로 which는 쓰이지 않는다.
10 문장에 than이 있으므로 비교급이 와야 한다. 형용사 small의 비교급은 smaller로 쓴다.
11 '~할 때'라는 의미의 접속사 when이 적절하다.
A: 내가 전화했을 때 너는 뭐 했니?
B: 나는 샤워하고 있었어.
12 우리말을 영작하면 I swam well when I was young.이다.
13 우리말을 영작하면 This summer is hotter than last summer.이다.
14 ① get → I get ② ring → rings
④ will watch → watches ⑤ comes → came
15 주어진 단어를 우리말에 맞게 배열하면 She sings better than me.가 된다.
16 ② pretty의 비교급은 prettier이다. (more prettier → prettier)
17 ③ 시간을 나타내는 부사절에서 미래의 상황을 표현할 때, 미래 시제를 쓰지 않고 현재 시제를 쓴다. (will stop → stops)

18 ① when 부사절에서 미래의 상황을 나타낼 때 현재 시제를 쓰므로 will arrive는 arrive로 고쳐야 한다.
② 주절의 시제가 과거이므로 sees는 saw로 고쳐야 한다.
③ '~할 때'를 의미하는 접속사 when이 적절하다.
④ 주절의 시제가 과거이므로 is는 was로 고쳐야 한다.

19 (A) 비교급을 나타내는 than이 있으므로 비교급 better가 와야 한다.
(B) delicious의 비교급은 more delicious이다.
(C) 비교급인 funnier가 있으므로 「비교급 + than」 구문이 적절하다.

20 (1) 우리 아빠는 엄마보다 더 나이가 많으시다.
비교급을 나타내는 than이 있으므로 old의 비교급인 older를 쓴다.
(2) 이 쿠키가 저 케이크보다 더 맛있다.
비교급을 나타내는 than이 있으므로 delicious의 비교급인 more delicious를 쓴다.

21 '~할 때'는 접속사 when을 사용하고 「When + 주어 + 동사, 주어 + 동사 ~」의 형태로 쓴다. 시제가 과거이므로 동사를 과거형(was, had)으로 써야 한다.

22 (1) 주절의 시제가 과거(was cooking)이므로 부사절도 과거형인 came으로 고쳐야 한다.
(2) heavy의 비교급은 heavier이다.
ⓐ 그가 집에 왔을 때 그녀는 요리하고 있었다.
ⓑ 내 가방이 네 것보다 더 무겁다.
ⓒ 전화가 울렸을 때 나는 자고 있었다.
ⓓ 이 영화가 지난 영화보다 더 재미있다.
ⓔ 지난 시험이 이번 시험보다 더 어려웠다.

23 '~보다 더 큰'은 비교급 형태인 bigger than으로 쓴다.

24 '~할 때'는 접속사 when을 사용한다. when은 문장에서 주절의 앞 또는 뒤에 모두 올 수 있다.

25 (1) Cafe A는 별점이 4개로 Cafe C보다 더 인기가 있다. '더 인기 있는'은 비교급인 more popular를 쓴다.
(2) Cafe C는 별점이 1개로 Cafe B만큼 인기가 있지 않다. '~만큼 …하지 않은'은 「not + as(so) + 형용사의 원급 + as」로 쓴다.

교과서 Reading 확인 문제 pp. 92~97

A. 내용 확인

01 추측하다
02 실제로
03 (해가) 지다
04 한밤중의 태양
05 ~에 등록하다
06 cutting
07 ~을 응원하다
08 cutting the wood
09 먹었다
10 ~에서
11 usually put
12 salmon sandwiches
13 ~ 때문에
14 참가하다
15 his pumpkin
16 bigger
17 ~ 동안
18 더 크고 더 단
19 접속사
20 그것

B. 어휘·어법

01 my
02 guess
03 actually
04 doesn't
05 Midnight
06 One
07 signed up
08 fast
09 for
10 said
11 to
12 had
13 very
14 usually
15 so
16 We
17 All
18 with
19 than
20 of
21 bigger and sweeter
22 so
23 a

C. 빈칸 완성

01 visited, in
02 Can you guess
03 It was
04 said, doesn't set
05 Land, Midnight Sun
06 One day, took, to
07 signed up for
08 started cutting, fast
09 get the prize
10 was hard
11 got hungry, so
12 had salmon
13 new to me
14 At, usually, in
15 tasty because, fresh
16 went to, Contest
17 All, were huge
18 entered the contest
19 was bigger than
20 about, during summer
21 bigger and sweeter
22 we left, it
23 It was, day

D. 영작

01 Last summer, I visited my uncle in Alaska.
02 Can you guess the time in the picture?
03 It was actually 9 p.m.
04 My uncle said, "The sun doesn't set from May to July.
05 So Alaska is 'The Land of the Midnight Sun.'"
06 One day, my uncle took me and my cousin, Jimmy, to the Alaska State Fair.
07 Jimmy signed up for the wood cutting game.
08 People started cutting the wood fast.
09 I cheered for him, but he didn't get the prize.
10 "It was hard. The wood was wet," Jimmy said.
11 We got hungry, so we went to the food court.
12 We had salmon sandwiches.
13 They were very new to me.
14 At home, I usually put ham and cheese in sandwiches, not salmon.
15 They were tasty because the salmon was so fresh.
16 We, then, went to the Giant Vegetable Contest.
17 All the vegetables were huge!
18 My uncle entered the contest with his pumpkin.
19 It was bigger than a pig!
20 "The crops get about 20 hours of sunlight a day during summer.
21 So they grow bigger and sweeter," my uncle said.
22 When we left the fair at 10 p.m., it was not so dark.
23 It was a fun day.

교과서 Reading 실전 문제 pp. 98~101

01 ③ 02 ② 03 ② 04 ④ 05 ⑤

06 ① 07 ④ 08 ④ 09 ③ 10 ③
11 ③ 12 ② 13 ② 14 ③ 15 ①
16 bigger 17 ④ 18 ④ 19 ④
20 [예시답안] 실제로 밤 9시였어.
21 cousin, Alaska State Fair 22 the wood was wet
23 ©, It was bigger than a pig!
24 When we left the fair 25 so fresh

01 과거 시점 부사구인 '지난여름(Last summer)'이 있으므로 과거형 visited가 적절하다.
02 바로 뒤에 '실제로 밤 9시였어.'라는 문장이 오므로 ② '시간'이 적절하다.
① 이름 ③ 가격 ④ 장소 ⑤ 사람
03 So는 '결과'를 나타내는 접속부사로 '그래서'라고 해석한다.
04 ① → 작년 여름에 방문했다.
② → 알래스카에 사신다.
③ → 알래스카 사진이 있다.
⑤ → '한밤중의 태양의 땅'으로 불린다.
05 윗글은 지난여름에 알래스카를 방문한 내용이므로 ⑤ '알래스카에서의 나의 여름날'이 적절하다.
06 ⓐ는 글쓴이의 삼촌을 가리키고, 나머지는 모두 글쓴이의 사촌인 Jimmy를 가리킨다.
07 ④ cheer for ~는 '~을 응원하다'라는 의미이다.
08 문맥상 Jimmy는 나무가 젖어 있어서, 나무 자르기가 어려웠다는 내용이 적절하므로 ④ '어려운'이라는 의미의 단어가 들어가야 한다.
① 건조한 ② 쉬운 ③ 빠른 ⑤ 값싼
09 나무 자르기 게임에 참가했지만 상을 받지 못했으므로 ③ '실망한'이 적절하다.
10 (B) Jimmy와 나는 축제에 갔다.
(A) Jimmy는 나무 자르기 게임에 참가했다.
(C) Jimmy는 상을 받지 못했다.
11 과거에 있었던 일이므로 ③ have는 과거형인 had로 고쳐야 한다.
12 빈칸 ⓐ에는 '그래서, 그러므로'라는 의미의 접속사 so이고, ⓒ에는 '아주, 매우'라는 의미를 갖는 부사 so이다.
13 usually(보통)와 같은 빈도부사는 보통 be동사와 조동사 뒤, 일반동사 앞에 위치한다. always는 '항상'이라는 뜻이다.
14 ③ 글쓴이는 연어 샌드위치가 매우 새로웠다고 했다.
15 글쓴이는 거대 채소 대회에 갔다고 했으므로 ① small은 huge로 고쳐야 한다.
16 비교급을 나타내는 than이 있으므로 big의 비교급인 bigger가 적절하다.
17 '~할 때'라는 의미의 접속사 when이 적절하다.
18 ① → 거대 채소 대회 ② → 글쓴이의 삼촌
③ → 햇빛을 많이 받아서 ⑤ → 밤 10시
19 글쓴이는 축제를 즐겼으며 글 마지막에 재미있는 하루였다고 했으므로 ④ '즐거운'이 적절하다.
① 슬픈 ② 무서운 ③ 지루한 ⑤ 조용한
20 It은 비인칭주어로 '그것'이라고 해석하지 않으며 actually는 '실제로'라고 해석한다. p.m.은 '오후, 밤'이라고 해석한다.
21 Jimmy는 글쓴이의 사촌이고, 그의 삼촌은 그들을 알래스카주 축제에 데려갔다.
22 Jimmy는 나무가 젖어서 자르기 어려웠다고 말했다.
23 비교급 bigger가 있으므로 '~보다'를 의미하는 than으로 고쳐야 한다.
24 '~할 때'는 접속사 when을 쓰고 뒤에 주어와 동사가 온다. 동사 leave는 과거형인 left를 쓴다.
25 A: 무엇이 샌드위치를 맛있게 했는가?
B: 연어가 아주 신선했다.

교과서 속 기타 지문 p. 102

1 F 2 T 3 T 4 T

1 샌드위치에는 햄과 치즈가 들어가지 않는다고 했다.

교과서 기타 지문 실전 문제 p. 103

01 ② 02 ③ 03 ② 04 taller
05 When I get to the top 06 ②, ④ 07 ④

01 ⓐ는 '나무 자르기 게임'이며 '나무를 빨리 잘라라, 그러면 상을 받을 것이다.'라고 했다.
02 여름 동안 하루에 약 20시간 햇빛을 받아 더 크고 더 달게 자란다고 했으므로 '거대 채소 대회'라는 제목이 적절하다.
① 작은 ② 이른 ④ 어두운 ⑤ 가벼운
03 bigger는 big(큰)의 비교급이고, sweeter는 sweet(달콤한)의 비교급이다.
04 비교급을 나타내는 than이 있으므로 tall의 비교급인 taller를 쓴다.
05 시간을 나타내는 부사절에서 미래의 상황을 표현할 때, 미래 시제를 쓰지 않고 현재 시제를 쓴다.
06 프랑스 스타일의 집을 보고 신선한 빵을 먹을 수 있다고 했다.
07 '와서 확인해 보세요!'라는 의미로 권유나 초대를 나타낸다.

영역별 실력 굳히기 pp. 104~109

01 giant 02 ④ 03 ④ 04 ② 05 ④
06 ③ 07 ⑤ 08 ③ 09 ④ 10 ③
11 ④ 12 ② 13 ③ 14 ④
15 (1) [예시답안] 프랑스 음악 듣기
(2) [예시답안] 프랑스 음식 먹어 보기
16 ② 17 ④ 18 ⑤ 19 older than Jason
20 ③ 21 ② 22 ④ 23 ③ 24 ②, ④
25 ④ 26 ② 27 ③ 28 ③ 29 ⑤
30 ② 31 ② 32 ④ 33 ④ 34 ④
35 ⑤ 36 ③ 37 It is[It's] taller than
38 ② 39 ③ 40 French

01 tasty : delicious는 '맛있는'이라는 의미로 유의어 관계이다. huge(거대한)의 유의어는 giant이다.
02 ④는 '햇빛'이라는 의미이고, 나머지는 모두 채소 이름이다.
① 당근 ② 양파 ③ 가지 ⑤ 호박
03 힘든 노력 없이 → easily (쉽게)
① 무거운 ② 공정한 ③ 보통 ⑤ 느리게
04 ⓐ sign up for: ~에 등록하다
ⓑ next to: ~의 옆에

• 우리는 그림 그리기 대회에 등록했다.
• 우체국은 꽃집 옆에 있다.

05 ④ crop은 '농작물'이라는 의미이다.

06 B가 '3층까지 가서 좌회전하세요. 당신의 오른편에 있어요.'라고 길을 안내하고 있으므로 빈칸에는 길을 묻는 말인 ③이 적절하다.
① 그건 무엇이니?
② 너는 어디에 가는 중이니?
③ 호호 빵집은 어디에 있나요? ④ 너는 내일 무엇을 할 거니?
⑤ 새로운 식당을 좋아하니?

07 길을 물을 때는 Where is ~? 또는 How can I get to ~?의 질문을 사용한다.

08 ⓐ near: 근처에
ⓑ from: ~부터

09 ④ '컵케이크 가게는 병원 옆에 있다.'라고 했다.

10 How about you?는 '너는 어때?'라는 의미로 남자가 여자에게 이번 주말에 무엇을 할 건지 물은 말을 상대방에게 같은 내용으로 묻는 표현이다.

11 '~와 함께'가 적절하므로 전치사 with를 쓴다.

12 상대방에게 권유를 할 때 Will you ~?로 물을 수 있으며 join은 '함께하다'라는 의미이다.

13 다나는 이번 일요일에 친구들과 함께 농구를 할 것이다.

14 주어진 문장은 '그거 이번 주말에만 하는 거야?'라는 의미로 '아니, 9월 23일까지야.'라는 대답 바로 앞인 ④가 적절하다.

15 I'm going to listen to different kinds of French music. I'm also going to try French food there.를 통해 알 수 있다.

16 접속사 when은 '~할 때'라는 의미로 시간적인 관계를 나타내며, 두 사건이나 행동이 일어나는 시간을 연결한다.
나는 어렸을 때 키가 크지 않았다.

17 비교급 faster가 있으므로 '~보다'를 의미하는 than이 적절하다.
Tom은 Jack보다 빨리 달린다.

18 시간을 나타내는 부사절에서 미래의 상황을 표현할 때, 미래 시제를 쓰지 않고 현재 시제를 쓴다. (will get → get)

19 '~보다 나이가 많은'은 older than으로 쓴다.

20 '~할 때'는 접속사 when을 쓰고 의미상 현재 시제를 쓴다.

21 heavy의 비교급은 heavier로 more를 쓰지 않는다.

22 「not + as + 형용사의 원급 + as(~만큼 …하지 않은)」 구문으로 good의 비교급인 better는 쓸 수 없다.

23 ③ 주절의 시제가 과거이므로 when 부사절의 meet은 met으로 고쳐야 한다.
① 나는 피곤할 때 일찍 잠자리에 든다.
② 이 연필은 저 연필보다 더 길다.
③ 우리는 강아지를 만났을 때 행복했다.
④ 오늘은 어제보다 더 춥다.
⑤ 그녀는 나보다 더 힘이 세다.

24 Jane이 10살이고 Kate가 12살이므로 ② 'Jane은 Kate보다 어리다.'와 ④ 'Kate는 Jane보다 두 살 많다.'가 적절하다.

25 ④는 '언제'라는 의문사로 쓰였고 나머지는 모두 '~할 때'를 의미하는 접속사로 쓰였다.

26 ⓒ more earlier는 earlier로 고쳐야 한다.

27 주어진 문장은 '실제로 밤 9시였어.'라는 의미로 시간을 묻는 말인 Can you guess the time in the picture? 문장 바로 뒤인 ③에 들어가는 것이 적절하다.

28 '나는 그를 응원했지만 그는 상을 받지 못했다.'라는 의미로 빈칸에는 '그러나'를 의미하는 but이 적절하다.

29 ⓑ와 ⑤는 '어려운'이라는 의미로 쓰였다.
① 단단한 얼음이 깨졌다.
② 그녀는 매일 열심히 일한다.
③ 이 돌은 아주 단단하다.
④ 학생들이 시험공부를 열심히 한다.
⑤ 그 수학 문제는 어렵다.

30 ② 나무가 젖어서 어려웠다고 했다.

31 '~ my cousin, Jimmy ~'에서 사촌 이름이 Jimmy임을 알 수 있다.

32 ④는 '매우'라는 의미의 부사로 쓰인 반면 ⓐ와 나머지는 모두 '그래서'라는 의미의 접속사로 쓰였다.

33 ④ '당근은 우리 건강에 아주 좋다.'라는 문장은 윗글의 흐름과 관계가 없다.

34 ④ 햇빛을 받는 시간이 길어서 농작물이 더 크고 더 달게 자란다는 내용이 적절하다.

35 하루에 20시간 가까이 햇빛을 받기 때문에 더 크게 자란다고 했다.

36 ③ 글쓴이 삼촌의 호박은 돼지보다 더 컸다고 했다.
① 글쓴이는 집에서 연어 샌드위치를 먹는다. (→ 햄 치즈 샌드위치를 먹는다.)
② 글쓴이는 밤 10시 전에 축제를 떠났다. (→ 10시에 떠났다.)
③ 글쓴이 삼촌의 호박은 매우 컸다.
④ 글쓴이의 삼촌은 대회에서 우승했다. (→ 우승했다는 내용은 없다.)
⑤ 밤 10시에 매우 어두웠다. (→ 많이 어둡지 않았다.)

37 tall의 비교급은 taller이며, 「비교급 + than」 구문을 사용한다.

38 '~할 때'라는 의미의 접속사 when이 적절하다.

39 ① 에펠탑은 어디에 있는가? (→ 파리)
② 에펠탑의 높이는 얼마나 되는가? (→ 약 330미터)
③ 에펠탑을 누가 지었는가? (→ 알 수 없음)
④ 에펠탑 꼭대기에서 사람들은 무엇을 볼 수 있는가? (→ 파리의 아름다운 경치)
⑤ 글쓴이는 언젠가 에펠탑을 방문하고 싶어 하는가? (→ 그렇다.)

40 '파주의 작은 프랑스'에 오면, 프랑스 스타일의 집을 볼 수 있다.

서술형 끝내기 pp. 110~111

01 signed up for
02 ⓐ to ⓑ from
03 do you have any plans for this Sunday
04 Turn, go straight
05 (B) → What are you going to do there?
06 will come → come
07 bigger than
08 when my mom called me
09 ⓐ interestinger → more interesting
ⓑ biger → bigger
ⓒ more tall → taller
10 No, isn't
11 wood cutting, wet
12 [예시답안] 여름 동안 하루에 약 20시간 햇빛을 받기 때문이다.
13 ham and cheese → salmon

01 sign up for: ~에 등록하다
02 ⓐ next to: ~의 옆에
ⓑ from A to B: A부터 B까지
03 Do you have any plans for ~?: ~ 에 대한 계획이 있니?
04 turn right: 오른쪽으로 돌다, go straight: 직진하다
05 '거기서 뭘 할 거야?'라는 의미가 적절하므로 When은 What으로 고쳐야 한다.
06 when이 이끄는 부사절에서 미래에 대한 내용이라도 현재 시제를 써야 한다.
07 「not + so[as] + 형용사의 원급 + as(~만큼 …하지 않은)」는 「비교급 + than (~보다 더 …한)」으로 바꿔 쓸 수 있다.
08 '~할 때'를 의미하는 접속사 when을 쓰고 뒤에는 주어(my mom)와 동사(called)가 온다.
09 ⓐ interesting의 비교급은 more interesting이다.
ⓑ big의 비교급은 bigger이다.
ⓒ tall의 비교급은 taller이다.
10 5월부터 7월까지 알래스카에서는 해가 지지 않는다고 했으므로 '알래스카에서 6월에 밤 9시에는 아주 어두운가?'라는 질문에 대한 대답은 '아니, 그렇지 않아.'라고 해야 한다.
11 Jimmy가 나무 자르기 게임에 참가했다. 나무가 젖어서 게임에서 이기지 못했다.
12 "The crops get about 20 hours of sunlight a day during summer. So they grow bigger and sweeter,"를 통해 알 수 있다.
13 푸드 코트에서는 햄 치즈 샌드위치가 아닌 연어 샌드위치가 있다고 했다.

학교 시험 100점 맞기 1회 pp. 112~115

01 ③ 02 ② 03 (d)ark 04 ③ 05 ③
06 ② 07 Have a great time at the festival!
08 ① 09 hotter 10 ④ 11 ③ 12 ③, ④
13 will arrive → arrive 14 ④ 15 ④ 16 Sun
17 ③ 18 ② 19 ④ 20 ②
21 It was bigger than a pig! 22 ③
23 (A) → Cut the wood fast, and you'll get the prize.
24 ② 25 ③

01 get to: ~에 도착하다, get the present: 선물을 받다
• 월드 은행에 어떻게 가나요?
• 우리는 이기면 선물을 받는다.
02 ② cousin은 '사촌'이라는 의미이고, '삼촌'에 해당하는 단어는 uncle이다.
03 interesting(흥미로운) : boring(지루한)은 반의어 관계로 bright(밝은)의 반의어는 dark(어두운)이다.
04 미용실이 어디 있는지 길을 묻고 있다. 이에 대해 ③ '나는 짧은 머리를 좋아하지 않아.'라는 대답은 적절하지 않다.
05 ③ 'What are you going to do ~?'는 구체적인 계획을 묻는 말이다. 이에 대한 답으로 '나는 일요일이 제일 좋아. 하루 종일 놀 수 있어!'라는 대답은 어색하다.
06 ②는 '거기에 어떻게 가니?'라는 의미로 길을 묻는 표현이다. 흐름상 '거기에서 무엇을 할 거야?'라는 의미의 What are you going to do there?가 적절하다.
07 have a great time: 즐거운 시간을 보내다,
at the festival: 축제에서
08 주어진 문장은 'Bingbong 컵케이크가 이 근처에 있나요?'라는 의미의 길을 묻는 말로 '실례합니다.' 뒤인 ①에 들어가는 것이 적절하다.
09 than이 있으므로 hot의 비교급인 hotter를 쓴다.
어제가 오늘보다 더 더웠다.
10 '그녀는 지루할 때 영화를 본다.'라는 의미로 '~ 할 때'라는 의미의 접속사 when이 적절하다.
11 빈칸 뒤에 than이 있으므로 비교급 형태인 better와 faster가 적절하다.
12 ③ '스카프는 모자보다 더 비싸다.', ④ '청바지는 스카프보다 더 비싸다.'가 표의 내용과 일치한다.
① 모자는 스카프보다 더 비싸다. (→ 더 싸다.)
② 청바지는 모자보다 더 싸다. (→ 더 비싸다.)
⑤ 스카프는 모자만큼 비싸지 않다. (→ 더 비싸다.)
13 시간의 부사절에서는 미래의 일이라도 현재 시제를 쓴다. 따라서 will arrive는 arrive로 고쳐야 한다.
내가 사무실에 도착하면 너에게 이메일을 보낼 것이다.
14 주어진 문장은 '사람들이 나무를 빠르게 자르기 시작했다.'는 의미로 Jimmy가 게임에 등록했다는 말 뒤인 ④에 들어가는 것이 적절하다.
15 ⓐ set: (해가) 지다
ⓒ hard: 어려운
16 문맥상 알래스카는 밤에도 해가 지지 않고 떠 있다는 말이므로 달이 아니라 해를 의미하는 Sun이 적절하다.
17 글쓴이는 삼촌과 사촌 Jimmy와 함께 축제에 갔다.
18 They는 '연어 샌드위치'를 가리키며, new는 '새로운'이라는 의미이다. 따라서 글쓴이는 연어 샌드위치가 생소했다는 것을 알 수 있다.
19 '연어가 신선해서 맛이 좋았다.'라는 의미가 적절하므로 이유를 나타내는 접속사 because가 알맞다.
20 ⓒ와 ②에는 모두 'huge(거대한)'가 들어간다.
① fair ③ dark ④ tasty ⑤ hard
21 '~보다 더 …한'은 「비교급 + than」 구문을 사용한다. big의 비교급은 bigger로 쓴다.
22 ③ 농작물들은 여름에 많은 시간 햇빛을 받는다.
23 명령문은 동사원형으로 시작해야 하므로 Cutting은 Cut으로 고쳐야 한다.
24 ②는 '~에 관한'이라는 의미인 반면 ⓐ와 나머지는 모두 '약, 대략'이라는 의미이다.
25 윗글은 각각의 행사나 장소를 소개하고 사람들의 관심을 끌기 위한 홍보성 글이다.

학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 116~119

01 ③ 02 ④ 03 (f)ast 04 not so 05 ⑤
06 ② 07 ② 08 Where is the bus stop?
09 going[planning] to 10 ④ 11 ⑤ 12 ③
13 more delicious 14 will ring → rings 15 ③
16 ② 17 ③ 18 (t)asty 19 ⑤ 20 ⑤
21 (t)ime, (b)right 22 ①, ② 23 ③ 24 ③
25 ⑤

01 sign up for: ~에 등록하다, on one's right: ~의 오른쪽에
02 밤 12시 → midnight(자정)
① 정오(낮 12시) ② 저녁 ③ 아침 ⑤ 오후
03 light(가벼운) : heavy(무거운)는 반의어 관계로 slow(느린)의 반의어는 fast(빠른; 빨리)이다.
04 not so: 그렇게 ~하지 않은
05 흐름상 '쉽게 찾으실 수 있을 거예요.'가 적절하다. (You won't → You'll)
06 go straight: 똑바로 가다, turn right: 오른쪽으로 돌다
07 (B) Dana, 이번 일요일에 계획 있어? – (A) 아무 계획 없어. 너는? – (C) 친구들이랑 농구할 거야. 우리와 함께할래? – (D) 그래.
08 길을 물을 때는 Where is ~?를 사용한다.
A: 버스 정류장은 어디에 있나요?
B: 그것은 여기서 두 블록 떨어져 있어요.
09 앞으로 할 일을 말할 때는 be going[planning] to 표현을 쓴다.
A: 너는 다음 월요일에 뭐 할 거니?
B: 나는 수영 수업을 들으러 갈 거야.
10 ④ '내가 어렸을 때 작은 마을에 살았었다.'라는 의미가 적절하므로 live는 lived로 고쳐야 한다.
① 그녀는 슬플 때 운다.
② 내가 집에 도착하면 너에게 전화할게.
③ 벨이 울렸을 때 나는 샤워 중이었다.
⑤ 그가 집에 도착했을 때, 그의 아내는 집에 없었다.
11 ⑤ heavy의 비교급은 heavier이다.
① 그는 나보다 더 바쁘다.
② 수민이는 민준이보다 키가 더 크다.
③ 그녀의 드레스는 내 것보다 더 길다.
④ 그녀는 그녀의 어머니보다 더 유명하다.
⑤ 그 책은 이 책보다 더 무겁다.
12 ③은 '언제'라는 의문사이고, 나머지는 모두 '~할 때'라는 의미의 접속사이다.
13 delicious의 비교급은 more delicious이다.
14 시간의 부사절에서는 미래의 일이라도 현재 시제를 쓴다. 따라서 will ring은 rings로 고쳐야 한다.
종이 울리면 수업이 시작될 것이다.
15 윗글은 글쓴이가 지난여름에 알래스카를 방문한 내용이므로 is는 과거형 was로 고쳐야 한다.
16 from A to B: A부터 B까지
17 but이라는 접속사로 보아 글쓴이는 응원했으나 ③ '그는 상을 받지 못했다'라는 말이 와야 적절하다.
18 ⓑ에는 '맛있는'이라는 의미의 단어가 들어가야 적절하다.
19 ⑤ 글쓴이는 집에서 평소에 햄과 치즈를 넣은 샌드위치를 먹는다고 했다.
20 햇빛을 받는 시간이 길어서 농작물들이 더 크게 자란다는 내용이 적절하므로 ⓔ에는 bigger가 적절하다.
21 have a great time: 즐거운 시간을 보내다, bright: 밝은
우리는 축제에서 즐거운 시간을 보냈고 밤은 여전히 밝았다.
22 에펠탑은 약 330미터이고 파리에 있다.
23 글쓴이는 I will visit there someday.라고 했다.
24 윗글은 부산에서 경험할 수 있는 것에 대한 글로 ③ '부산에 오신 것을 환영합니다!'가 적절하다.
25 them은 앞 문장의 '길거리 음식'을 가리킨다.

학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 120~123

01 ③ 02 ① 03 vegetable 04 ③
05 ④ 06 ④ 07 ② 08 go there next week
09 ③ 10 ③ 11 more large → larger
12 was very happy when I finished my homework
13 ③ 14 ①
15 ⓐ → This shirt is more expensive than that one.
ⓑ → When I become the leader, I'll do a lot of things.
ⓒ → I read a book when I was waiting for the bus.
16 ⑤ 17 cutting 18 ② 19 ②
20 vegetable 21 ③
22 나무를 빠르게 잘라야 한다. 23 ①, ④ 24 ⑤
25 ④

01 음식을 위해 농장에서 자라는 작물 → crop(농작물)
① 태양으로부터의 빛 → sunlight(햇빛)
② 승자에게 주는 상 → prize(상)
④ 사람들이 이기기 위해 겨루는 경기나 행사 → contest(대회)
⑤ 사람들이 공연을 보고, 게임을 하고, 음식을 먹을 수 있는 재미있는 행사 → fair(축제)
02 get to: ~에 도착하다
03 시금치와 브로콜리는 vegetable(채소)이다.
A: 네가 가장 좋아하는 채소는 뭐야?
B: 나는 시금치를 가장 좋아해, 하지만 브로콜리도 매일 먹어.
04 ① → 장난감 가게를 찾고 있다.
② → 2층에 있다.
④ → 알 수 없음.
⑤ → 직접 데려다준다는 내용은 없다.
05 '이번 토요일에 무슨 계획 있어?'라는 의미로 앞으로의 계획을 묻고 있다. ④ '이번 토요일에 뭐 할 거야?'와 의미가 같다.
06 M: 실례합니다. 우체국에 어떻게 가나요?
(C) 두 블록을 직진하고 오른쪽으로 도세요. – (A) 그러고 나서요? – (B) 병원 옆에 있어요. 쉽게 찾으실 수 있을 거예요.
07 주어진 문장은 '거기서 뭐 할 거야?'라는 의미로 축제에 간다는 말에 재미있겠다고 말한 뒤인 ②에 들어가는 것이 적절하다.
08 「will + 동사원형」으로 쓰고 '다음 주'는 next week로 쓴다.
09 ③ Lena는 프랑스 음식을 요리하는 게 아니라 먹어 볼 것이다.
10 '그는 경기에 이겼을 때 기뻤다.'라는 의미로 접속사 when이 적절하다.
11 형용사 large의 비교급은 larger이다.
캐나다의 면적은 호주보다 더 크다.
12 '~할 때'라는 의미의 접속사 when으로 두 문장을 연결할 수 있다. 「주어 + 동사 + when + 주어 + 동사」의 형태로 쓴다.
13 ③ cheap의 비교급은 cheaper이다.
14 cute의 비교급은 cuter로 빈칸 앞에 more와 함께 쓰이지 않는다.
15 ⓐ 비교급을 나타내는 than이 있으므로 expensive의 비교급인 more expensive가 적절하다.
ⓑ 시간을 나타내는 부사절에서는 현재 시제가 미래 시제를 대신하므로 will become은 become으로 고쳐야 한다.
ⓒ 접속사 when 뒤에는 주어가 와야 하므로 I를 써야 한다.
16 나무가 젖어서 게임이 힘들었다는 내용이 적절하다. (easy → hard)

17 Jimmy는 나무 자르기 게임에 참가했지만 게임에서 나무는 젖어 있었다.
18 알래스카의 여름밤에는 해가 지지 않아서 밝다고 했다.
19 글쓴이가 연어 샌드위치를 먹었다고 말한 뒤 집에서는 샌드위치에 보통 연어가 아닌 햄과 치즈를 넣는다고 말하고, 연어가 신선해서 맛있었다고 했다.
20 음식으로 사용하는 식물이나 식물의 일부 → vegetable(채소)
21 ① → 샌드위치를 먹은 후 거대 채소 대회에 갔다.
② → 햄과 치즈를 넣는다.
④ → 돼지보다 더 컸다.
⑤ → 햇빛을 많이 받아서 크기가 더 크다.
22 Cut the wood fast, and you'll get the prize.를 통해 알 수 있다.
23 더 크고 더 달콤하다고 했다.
24 ⑤는 N 서울 타워를 가리키는 반면 나머지는 모두 에펠탑을 가리킨다.
25 파주에 오라고 홍보하는 글이므로 빈칸에는 ④ '흥미로운'이 적절하다.

LESSON 07

Greener, Greater

교과서 어휘 확인 문제

pp. 128~129

STEP 1

A
01 계단
02 재활용하다
03 밝은
04 재사용하다
05 도착하다
06 웹사이트
07 인쇄하다
08 포스터
09 공장
10 쉬운
11 대양
12 거대한
13 결정하다
14 파도
15 차례
16 쓰레기; 낭비하다
17 잃다
18 사고
19 마지막의; 지속되다
20 챌린지, 도전

B
01 beautiful
02 wind
03 hope
04 concert
05 land
06 jeans
07 island
08 storm
09 light
10 earth
11 turtle
12 finally
13 beach
14 bring
15 free
16 plastic
17 green
18 cool
19 draw
20 sadly

C
01 ~의 앞에
02 집어 들다
03 많은
04 ~에 대해 생각하다
05 ~에 넣다
06 어망
07 갈라놓다
08 어려움에 처한
09 너무 많은
10 붙이다, 게시하다

D
01 get sick
02 one's own
03 get out of
04 one day
05 fall into
06 be worried about
07 polar bear
08 in the middle of
09 throw a party
10 find out

STEP 2

A
01 accident, 사고
02 bright, 밝은
03 draw, 그리다
04 last, 지속되다
05 lose, 잃다
06 ocean, 대양
07 storm, 폭풍
08 print, 인쇄하다

B
01 island
02 hope
03 reuse
04 waste
05 reach

C
01 is worried about
02 in front of
03 too much
04 throw a party
05 in the middle of

Words Plus+

01 sadly 02 take 03 trash 04 factory
05 easy

교과서 어휘 실전 문제 pp. 130~131

01 ④	02 out of	03 ③	04 (w)ave	05 ③
06 ③	07 ④	08 ③	09 ③	10 ④
11 ③	12 ②	13 ④	14 (l)ong	

01 모두 형용사 : 부사의 관계인 반면에 ④는 명사 : 형용사 관계이다.
02 get out of: ~에서 나오다
03 be worried about: ~에 대해 걱정하다, think about: ~에 대해 생각하다
• 그녀는 수학 시험에 대해 걱정하고 있다.
• 나는 종종 내 미래에 대해 생각한다.
04 바다 위로 올라와 움직이는 물결 → wave (파도)
05 green은 '녹색의'라는 뜻뿐만 아니라 '환경 친화적인(eco-friendly)'이라는 뜻으로도 쓰인다.
06 throw a party: 파티를 열다
07 ④ storm의 영영풀이는 very bad weather with strong winds and usually rain, thunder, or snow (강한 바람과 보통 비, 천둥, 또는 눈이 동반된 매우 나쁜 날씨)이다. the planet we live on은 earth(지구)의 영영풀이이다.
08 ①, ②, ④, ⑤는 모두 '지속되다, 계속되다'라는 뜻인 반면에 ③은 '마지막의'라는 의미이다.
① 이 배터리는 오래 간다.
② 그 회의는 5시간 동안 계속되었다.
③ 우리는 마지막 버스를 탔다.
④ 수업은 얼마나 계속되나요?
⑤ 그의 행복은 영원히 지속될 것이다.
09 • 나는 공원에서 가방을 잃어버렸다. (lose: 동 잃다)
• 시간을 낭비하지 마라. 시간은 중요하다. (waste: 동 낭비하다)
• 그들은 나무로 집을 만들었다. (make A with B: B로 A를 만들다)
• 그는 병이 나서 병원에 입원했다. (get sick: 병에 걸리다)
10 ⓑ 우리는 마침내 숙제를 끝냈다. (final → finally)
ⓒ 석양은 매우 아름답다. (beautifully → beautiful)
11 주어진 우리말을 영작하면 There was a big chair in the middle of the room.이 된다.
12 wind: 명 바람
A: 오늘 바람이 세게 불고 있어.
B: 맞아. 바람이 정말 세.
13 ⓐ 그는 자동차 공장에서 일했다. (plant = factory)
ⓑ 그들은 쓰레기를 주웠다. (trash = waste)
14 long: 부 오래 형 긴
우리는 여행을 떠났다. 그 여행은 오래 지속되었다. 그것은 긴 여정이었다.

교과서 대화 모두 보기 pp. 134~135

1 T	2 F	3 T	4 T	5 F
6 T	7 T	8 T	9 F	10 F

2 여자는 영어 말하기 시험을 걱정하고 있다.
5 남자는 포스터를 학교 웹사이트에 올리는 것을 제안한다.
9 해변에는 많은 쓰레기가 있다.
10 여자는 비디오를 만들어서 엄마에게 선물할 계획이다.

교과서 대화 빈칸 채우기 pp. 136~137

1 plastic island, worried, sea animals, eat, get sick
2 look worried, speaking test, Speaking in front of, hard
3 beautiful, But, about, bright, sleep well
4 drawing, poster, polar bears, ice, losing, homes, do something, may not, much
5 design, cool, print, put up, waste, post, idea
6 last day, go back, feel so sad, liked, throw, prepare
7 waste, recycle, make, recycling, put, great idea
8 bag, made, Earth Day, cool, do something, short video
9 trash, lot, problem, it is
10 birthday, give, ideas, video, pictures, love

교과서 대화 순서 배열하기 pp. 138~139

1 ⓓ → (ⓑ) → (ⓐ) → (ⓒ)
2 ⓒ → (ⓑ) → (ⓓ) → (ⓐ)
3 ⓑ → (ⓓ) → (ⓒ) → (ⓐ)
4 ⓓ → (ⓐ) → (ⓔ) → ⓒ → (ⓑ) → (ⓕ)
5 ⓒ → (ⓓ) → (ⓑ) → (ⓐ)
6 ⓓ → (ⓐ) → (ⓒ) → (ⓑ)
7 ⓓ → (ⓑ) → (ⓒ) → (ⓐ)
8 ⓒ → (ⓓ) → (ⓐ) → ⓔ → (ⓑ)
9 ⓐ → (ⓓ) → (ⓒ) → (ⓑ)
10 ⓑ → (ⓓ) → (ⓐ) → (ⓒ)

교과서 대화 실전 문제 pp. 140~141

01 ③	02 ④	03 ③	04 ②	05 ⑤
06 ④	07 ⑤	08 ⑤	09 ②	10 ②
11 Sounds like a great idea.			12 ①	
13 polar bears		14 ④		

01 새들이 밤에 잘 잘 수 없다고 했으므로 걱정을 나타내는 'I'm worried about ~'의 표현을 사용한다.
02 '너 무슨 일 있어?'라는 질문에 ④ '나는 과학 그룹 프로젝트가 걱정돼.'가 적절하다.
① 좋은 생각 같구나!
② 너를 다시 만나서 기뻐.
③ 재활용된 병으로 그것을 만들자.
⑤ 우리는 너의 수학 시험을 도울 거야.
03 W: 이번 주 금요일이 엄마 생신이야. 특별한 선물을 드리고 싶어. - (B) 좋은 생각이야. 뭐 생각해 둔 거 있어? - (A) 음, 우리 가족 사진으로 비디오를 만드는 건 어때? - (C) 그거 좋은 생각이야. 엄마가 매우 좋아하실 거야.
04 Me, too.는 상대방 의견에 동의하는 표현으로, 앞에서 '나는 바다 동물들이 걱정돼.'라고 했다.
05 바닷속 플라스틱 쓰레기로 인해 피해를 입을 수 있는 바다 동물들을 걱정하는 내용이다.
06 주어진 문장은 '선생님을 위해 깜짝 파티를 열면 어떨까?'라는 의미로 '좋은 생각이야.'라는 말 앞인 ④가 적절하다.

07 ⑤ 학교로 다시 돌아올 예정이라는 내용은 없다.
08 여자가 영어 말하기 시험이 걱정된다고 했고, 마지막에 '응, 나한테는 항상 어려워.'라고 답했으므로 '사람들 앞에서 말하는 것은 쉽지 않지.'가 적절하다. 따라서 easy는 not easy로 고쳐야 한다.
09 여자가 영어 말하기 시험이 걱정된다고 했으므로 불안한(nervous) 감정을 느끼고 있다는 것을 알 수 있다.
10 플라스틱 쓰레기가 너무 많아서 재활용 박스를 만들어서 교실에 두자는 제안으로 보아 ② '재활용하다'가 적절하다.
11 Sounds like a great idea.: 좋은 생각 같아.
12 여자가 북극곰이 걱정된다고 했으므로 얼음 위의 북극곰들이 슬퍼 보인다는 내용이 적절하다.
13 '우리가 그들을 위해 뭔가를 해야 해.'라는 의미로 them은 북극곰을 가리킨다.
14 남자와 여자는 북극곰들이 집을 잃어가는 것에 관한 대화를 나누고 있다.
① 북극곰을 키우는 방법
② 북극곰을 그리는 방법
③ 북극곰이 가장 좋아하는 음식
④ 북극곰이 집을 잃는 것
⑤ 포스터를 그릴 때 중요한 규칙들

교과서 문법 확인 문제 pp. 144~145

1 명사처럼 쓰이는 to부정사

A 01 to meet 02 to enter
03 To learn[Learning] 04 to make[making]
05 to buy

B 01 To exercise, is 02 to drink
03 to go 04 to buy
05 to make

C 01 wants to play 02 To swim[Swimming]
03 hope to get 04 likes to go[going]
05 is

2 감탄문

A 01 How 02 How
03 What 04 What
05 How

B 01 How cool this car is!
02 What a great idea it is!
03 How fast that boy runs!
04 What an interesting movie it was!
05 How beautiful the flower is!

C 01 What a pretty girl she is!
02 What a delicious cake it is!
03 How hard he works!
04 What a kind boy he is!
05 What an amazing movie it was!

교과서 문법 실전 문제 pp. 146~149

01 ④ 02 ④ 03 ③ 04 ① 05 ④
06 ③ 07 ⑤ 08 ④ 09 ③ 10 ③
11 ③ 12 ② 13 ③ 14 ⑤ 15 ⑤
16 ③ 17 ④ 18 ③ 19 ④
20 (1) decided to go (2) promised to keep
21 What a beautiful city Seoul is!
22 (1) ⓐ, I want to go out. (2) ⓓ, How lovely the doll is!
23 They need to study hard.
24 (1) How exciting the game is!
(2) What a nice dress it is!
25 (1) to become a pianist (2) to become a singer
(3) To become a movie director

01 want는 목적어로 to부정사가 오므로 to eat이 적절하다.
02 빈칸 뒤에 명사가 왔으므로 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」 형태의 감탄문이 적절하다.
03 need는 목적어로 to부정사가 온다.
04 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」 감탄문으로 How는 What으로 고쳐야 한다.
05 ④ decide는 목적어로 to부정사가 오므로 taking은 to take로 고쳐야 한다.
06 명사가 복수일 때는 「What + 형용사 + 복수 명사 + 주어 + 동사!」로 쓴다. 주어진 우리말을 영작하면 What cute dogs they are!가 된다.
07 ① are → is
② to swim → swimming
③ To studying → To study[Studying]
④ playing → to play
08 ① cold → a cold
② How → What
③ is → are 또는 buildings → building
⑤ What → How
09 like의 목적어로 to부정사와 동명사가 모두 올 수 있다.
10 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태가 적절하다.
11 ③ to read → reading
enjoy는 목적어로 to부정사가 아닌 동명사가 온다.
12 ② What → How
「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태가 적절하다.
13 ③은 보어 역할인 반면에 나머지는 모두 목적어 역할이다.
14 How 감탄문에서 주어와 동사는 생략 가능하다.
15 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」 형태의 감탄문이 적절하다.
16 ③ to부정사는 「to + 동사원형」의 형태로 쓴다. (joining → join)
17 주어진 단어를 우리말에 맞게 배열하면 What a gentle boy he is!가 된다.
18 ⓑ What은 How로 고쳐야 한다.
ⓓ agree는 목적어로 to부정사가 오므로 go는 to go로 고쳐야 한다.
ⓐ 정말 유용한 조언이구나!
ⓑ 정말 친절한 아이들이구나!
ⓒ 스파게티를 요리하는 것은 쉽다.
ⓓ 우리는 공원에 가기로 동의한다.
19 (A) 문장의 주어가 되기 위해서는 to부정사가 적절하다.
(B) 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」의 감탄문이 적절하다.
(C) like는 목적어로 to make 또는 making이 올 수 있다.

20 (1) decide는 목적어로 to부정사가 온다.
(2) promise는 목적어로 to부정사가 온다.
21 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」 형태의 감탄문을 사용한다.
22 (1) to부정사는 「to + 동사원형」의 형태로 쓰므로 going은 go로 고쳐야 한다.
(2) 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」가 적절하다.
23 need는 목적어로 to부정사가 온다.
24 (1) How 감탄문은 「How + 형용사 + 주어 + 동사!」로 쓴다.
(2) What 감탄문은 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」로 쓴다.
25 (1) to부정사가 보어의 역할을 한다.
(2) to부정사가 want의 목적어 역할을 한다.
(3) to부정사가 주어의 역할을 한다.
(1) 보라의 꿈은 피아니스트가 되는 것이다.
(2) 지민이는 가수가 되고 싶어 한다.
(3) 영화 감독이 되는 것이 유라의 꿈이다.

교과서 Reading 확인 문제 pp. 152~157

A. 내용 확인

01 ~의 한가운데
02 의문문, 동사원형
03 plastic
04 ~로 나가다
05 ~에 빠지다
06 사고
07 ~에서 나오다
08 갈라놓다
09 sea animals
10 a fishing net
11 couldn't
12 a giant trash island
13 집어 들다
14 형용사, 명사
15 finally
16 형용사, 주어, 동사
17 ~에 대해 생각하다
18 be동사의 의문문, 주어
19 to see
20 my other duck friends

B. 어휘·어법

01 bath
02 not
03 middle
04 How
05 was
06 long
07 went
08 fell
09 Luckily
10 strong
11 met
12 them
13 in
14 cried
15 couldn't
16 so
17 giant
18 lot
19 get
20 strong
21 After
22 were
23 picked
24 am
25 long
26 finally
27 lucky
28 about
29 Are
30 hope

C. 빈칸 완성

01 am, plastic, am, bath
02 look, am, in
03 am in, middle, ocean
04 How did, get
05 was from, factory, other
06 made, plastic, is light, lasts long
07 put, in boxes, went out, sea
08 boxes fell into, ocean in, accident
09 Luckily, could get out, boxes
10 wind was strong, waves took, apart
11 In, ocean, met, lot, sea
12 many, were in trouble
13 One, met, sea, in, fishing
14 Get, out, sea, cried
15 wanted, help, couldn't
16 was so sad
17 Then, waves took, giant trash
18 saw, lot, plastic waste
19 wanted, get out
20 One day, strong storm freed
21 After, finally reached land
22 were, lot, at, beach
23 someone picked, up
24 Where am, going, thought
25 long journey
26 am finally in, bathtub
27 How lucky, am
28 sometimes, think about, other
29 Are, still in, ocean
30 hope, see, all

D. 영작

01 Hi! I am a plastic duck and I am a bath toy.
02 But look! I am not in a bathroom.
03 I am in the middle of the ocean.
04 How did I get here?
05 I was from a factory with other ducks.
06 People made us with plastic because it is light and lasts long.
07 People put us in boxes and we went out to sea.
08 But the boxes fell into the ocean in an accident.
09 Luckily, we could get out of the boxes.
10 The wind was strong, so the waves took us apart.
11 In the ocean, I met a lot of sea animals.
12 But many of them were in trouble.
13 One time, I met a sea turtle in a fishing net.
14 "Get me out of this," the sea turtle cried.
15 I wanted to help, but I couldn't.
16 I was so sad.
17 Then the waves took me to a giant trash island.
18 I saw a lot of plastic waste.
19 I wanted to get out of there.
20 One day, a strong storm freed me.
21 After weeks, I finally reached land.
22 There were a lot of people at the beach.
23 Oh, someone picked me up.
24 "Where am I going now?," I thought.
25 What a long journey!
26 I am finally in a bathtub with this boy, Mike.
27 How lucky I am!
28 But sometimes I think about my other duck friends.
29 Are they still in the ocean?
30 I hope to see them all someday.

교과서 Reading 실전 문제 pp. 158~161

01 ④ 02 ② 03 ② 04 ③ 05 ⑤
06 ② 07 ④ 08 ⑤ 09 ③ 10 ③
11 ② 12 ③ 13 ③ 14 ⑤ 15 ②
16 my other duck friends 17 to see them
18 ④ 19 ④ 20 in the middle of the ocean
21 One time, I met a sea turtle in a fishing net.
22 [예시답안] 어망에 걸린 바다거북을 도와줄 수 없어서
23 ⓑ → What a long journey! 24 land
25 backpack → bathtub

01 주어진 문장은 '내가 어떻게 여기 오게 됐지?'라는 의미로 대양 한가운데 있다는 말 뒤인 ④가 적절하다.
02 사람들은 가볍고 오래가기 때문에 플라스틱으로 오리를 만들었다고 했다.
03 in an accident는 '사고로'라는 의미이다.
04 ③ 플라스틱 오리는 공장에서 플라스틱으로 만들어졌다.
05 오리는 원래 목욕 장난감이지만, 지금은 바다 한가운데 떠 있다는 내용이므로 ⑤ '바다 한가운데 있는 오리'가 적절하다.
06 take apart: 갈라놓다
07 this는 앞 문장의 어망(a fishing net)을 가리킨다.
08 want는 to부정사가 목적어로 온다.
09 어망에 걸린 바다거북을 만났지만 도와줄 수 없어서 슬펐다고 했으므로 ③이 적절하다.
10 (B) 오리들은 상자에서 나왔다.
(A) 강한 바람과 파도가 오리들을 갈라놓았다.
(C) 오리는 어망에 걸린 바다거북을 만났다.
11 ⓐ에는 '~로'라는 의미로 방향을 나타내는 전치사 to가 적절하고, ⓑ에는 want의 목적어 자리에 오는 to부정사가 적절하다.
12 ③은 '자유로운'이라는 의미의 형용사인 반면에 ⓒ와 나머지는 '풀어 주다'라는 의미의 동사이다.
① 그녀는 그물에 걸린 새를 풀어 주었다.
② 나는 스트레스로부터 마음을 해방시키고 싶다.
③ 나는 해변을 달릴 때 자유롭다고 느낀다.
④ 그는 물고기를 호수에 풀어 줄 계획이다.
⑤ 그 아이는 병 속에 있는 나비를 풀어 준다.
13 pick의 과거형인 picked를 쓰고 pick up의 목적어가 대명사일 때 목적어는 pick과 up 사이에 와야 한다.
14 어떤 사람이 'I'를 집어 들고 어디론가 데려가는 상황이므로 '어디로'(Where)가 적절하다.
15 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태가 적절하다.
16 they는 바로 앞 문장에서 언급된 my other duck friends(나의 다른 오리 친구들)를 가리킨다.
17 「hope to + 동사원형」: ~하기를 바라다
18 ④ Mike와 함께 욕조(bathtub)에 있다고 했다.
19 현재 오리의 친구들이 어디에 있는지는 알 수 없다.
① 오리는 긴 여행을 했는가? (→ 그렇다.)
② 오리와 함께 있는 사람은 누구인가? (→ Mike)
③ 오리는 자신에 대해 어떻게 느끼는가? (→ 운이 좋다고 느낀다.)
④ 오리의 친구들은 어디에 있는가?
⑤ 오리는 친구들을 다시 만나고 싶어 하는가? (→ 그렇다.)
20 How did I get here?는 플라스틱 오리가 어떻게 대양 한가운데 있는지를 묻는 말이다.
21 바다에서 만난 여러 해양 동물이 어려움에 처해 있다는 내용의 구체적인 예는 어망에 걸린 바다거북이다.
22 오리는 어망에 걸린 바다거북을 도와줄 수 없어서 슬퍼했다.
23 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + (주어 + 동사)!」의 형태로 써야 한다.
24 오리는 폭풍 후에, 육지에 도착했다.
Q: 오리는 폭풍 후에 어디로 갔는가?
25 오리는 지금 Mike의 욕조에 있다.

교과서 속 기타 지문 p. 162

1 T 2 F 3 F 4 T

2 실제 오리가 아닌 플라스틱 오리에 관한 이야기이다.
3 지민은 매일 자전거를 타고 학교에 갈 것이다.

교과서 기타 지문 실전 문제 p. 163

01 ④ 02 ② 03 ④
04 (C) → How green you are! 05 ② 06 ④
07 (1) [예시답안] 학교 주변에서 쓰레기를 줍는다.
(2) [예시답안] 매일 자전거를 타고 학교에 간다.
(3) [예시답안] 자신의 컵을 가져간다.

01 주어진 문장은 '오리가 육지에 도착할 수 있을까?'라는 의미로 오리가 거대한 쓰레기 섬에 도착했다고 하는 말 뒤인 ④가 적절하다.
02 '그들 중 많은 동물들이 곤경에 처해 있었다.'는 문장이므로 Sadly (슬프게도)가 적절하다.
① 그때 ③ 마침내 ④ 기쁘게도 ⑤ 그러므로
03 ~ many of them were in trouble을 통해 바다 동물들의 상황을 알 수 있다.
04 「How + 형용사 + 주어 + 동사!」 형태의 감탄문이 적절하다.
05 turn은 명사로 '차례, 순서'라는 뜻이다.
06 ⓑ는 재활용과 같은 환경 친화적인 활동을 의미한다.
07 지민은 Green Challenge에 대해 이야기하면서 환경 보호를 위한 3가지 활동들을 말했다.

영역별 실력 굳히기 pp. 164~169

01 (b)eautiful 02 ④ 03 ④ 04 ②
05 ④ 06 ③ 07 ⑤ 08 ③ 09 ④
10 ② 11 ④ 12 ② 13 ② 14 ③
15 losing, homes 16 ④ 17 ③ 18 ③
19 ③ 20 ④ 21 ④ 22 ③
23 What a moving story this is! 24 ③ 25 ④
26 ⑤ 27 ③ 28 ⑤ 29 ①, ⑤ 30 ④
31 ② 32 ② 33 ④ 34 ③ 35 ③
36 strong storm 37 ② 38 ② 39 ③
40 ③

01 '가벼운 : 무거운'은 반의어 관계이다. ugly(못생긴)의 반의어는 beautiful(아름다운)이다.

02 ①, ②, ③, ⑤는 모두 접두어 're-'가 붙은 단어로, '다시'라는 의미가 있다.
① 재활용하다 ② 재사용하다 ③ 다시 쓰다 ⑤ 다시 채우다
03 계속 존재하다, 계속되다 → last (지속되다)
① 가져오다 ② 희망하다 ③ 잃다 ⑤ 도착하다
04 ⓐ in trouble: 어려움에 처한
ⓑ pick up: 집어 들다
• 그 여행자들은 어려움에 처했다.
• 그는 상자를 집어 들었다.
05 ④ waste는 명사로는 '쓰레기'라는 의미가 있지만, 동사로 쓰일 때는 '낭비하다'라는 의미이다.
06 '너 안 좋아 보여. 뭐가 문제니?'라는 질문에 ③ '나는 시험이 걱정돼.'가 적절하다.
07 Why don't we ~?는 제안의 표현으로 How about ~?으로 바꿔 쓸 수 있으며 뒤에 동명사 형태로 쓴다.
A: 우리 그를 위해 카드를 만드는 게 어때?
B: 그거 좋은 생각이야.
08 ⓐ be worried about ~: ~에 대해 걱정하다
ⓑ 플라스틱 쓰레기를 먹고(and) 병에 걸리다
09 ④ 바다 동물들이 플라스틱을 먹으면 병에 걸릴 수 있다고 했다.
10 Green 선생님의 수업을 좋아했지만 내일이 수업 마지막 날이므로 ② '슬픈'이 적절하다.
11 it은 a surprise party를 가리킨다.
12 put up: 붙이다, 게시하다
13 포스터를 학교 주변에 게시하자는 말에 그것은 종이 낭비라고 했다.
14 ③ '네 말이 맞아.'라는 의미가 적절하므로 wrong은 right로 고쳐야 한다.
15 Jessica는 북극곰이 집을 잃는 것을 걱정하고 있다.
16 「decide to + 동사원형」: ~하기로 결심하다
17 빈칸 뒤에 형용사 happy가 왔으므로 감탄문은 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」가 적절하다.
18 「plan + to 동사원형」: ~하기로 계획하다
A: 너는 내일 계획이 있니?
B: 응, 나는 내일 사촌의 집에 방문할 계획이야.
19 hope, want, promise는 to부정사를 목적어로 취하는 동사이며, like는 to부정사와 동명사를 둘 다 목적어로 쓸 수 있다. enjoy는 동명사를 목적어로 취한다.
20 is의 보어 역할을 하는 형용사가 와야 한다. (kindly → kind)
21 ④ 주어로 쓰인 to부정사구는 단수 취급하므로 are는 is로 고쳐야 한다.
22 문장의 주어 역할을 하고 need의 목적어 역할을 하는 to부정사가 적절하다.
• 30분 동안 걷는 것은 네 건강에 좋다.
• 나는 내 방을 청소해야 한다.
23 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」의 형태로 쓴다.
24 to부정사가 명사처럼 쓰여 문장 안에서 보어의 역할을 한다.
25 명사를 강조하는 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」의 감탄문으로 쓴다.
26 주어진 문장은 '사람들이 우리를 상자에 넣고 우리는 바다로 나갔어.'라는 의미로 하지만 사고로 상자들이 바다에 빠졌다는 내용 앞인 ⑤가 적절하다.
27 ⓐ with: ~와 함께
ⓑ with: ~로
28 플라스틱 오리들이 담긴 박스가 사고로 바다에 빠졌다.
29 플라스틱 오리는 목욕 장난감이고 가볍고 오래가서 플라스틱으로 만들어졌다.
30 ④ 도와주고 싶었지만 그렇지 못해서 슬펐다는 내용이므로 could는 couldn't로 고쳐야 한다.
31 바다거북이 어망에 걸렸다는 예시가 뒤에 나오므로 많은 바다 동물들이 어려움에 처해 있었다는 내용이 적절하다.
32 get out of는 '~에서 나오다'라는 의미이다.
33 바다거북이 어망에 갇혀서 울고 있었다.
34 '~하기를 원하다'는 「want to + 동사원형」으로 쓰고 동사는 과거형인 wanted로 쓴다.
35 주어가 복수 명사인 a lot of people이고 과거 시제이므로 were가 적절하다.
36 강한 폭풍 덕분에 쓰레기 섬에서 빠져나올 수 있었다.
37 마침내 Mike의 욕조에 있다고 했으므로 '정말 긴 여정이었어!'가 적절하다.
38 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태로 쓰므로 명사 luck은 형용사 lucky로 고쳐야 한다.
39 green은 '환경 친화적인'이라는 의미로 쓰였으므로 ③이 적절하다.
40 지민과 Mike는 환경을 지키는 Green Challenge에 관해 이야기하고 있다.
① 우리의 취미 ② 나의 가장 친한 친구들
④ 불쌍한 바다 동물들 ⑤ 학교에서 쓰레기를 주울 계획

서술형 끝내기 pp. 170~171

01 lasted long
02 ⓐ of ⓑ up
03 I'm worried about the birds
04 don't we
05 (C) → They may not have much time.
06 ⓐ go → to go ⓑ What → How ⓒ Eat → To eat[Eating]
07 What a cute girl
08 To have good habits is good.
09 How well he dances!
10 heavy, long
11 trouble, sad, help
12 I wanted to get out of there.
13 [예시답안] 누군가 오리를 집어 들었다.
14 lucky, hope to see

01 last long은 '오래 지속되다'라는 뜻이고 시제가 과거이므로 last는 lasted로 쓴다.
02 ⓐ in front of: ~ 앞에
차 한 대가 학교 정문 앞에 멈췄다.
ⓑ pick up: 집어 들다
나는 바닥에서 내 연필을 집어 들었다.
03 be worried about ~: ~에 대해 걱정하다
04 Why don't we ~?: ~하는 건 어때?
05 '그들에게 많은 시간이 남지 않았을 수도 있어.'라는 흐름이 적절하므로 may는 may not으로 고쳐야 한다.
06 ⓐ decide 뒤에는 to부정사가 목적어로 온다.
ⓑ 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태가 적절하다.

ⓒ 문장의 주어로 to부정사나 동명사를 쓴다.

07 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」는 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」로 쓸 수 있다.
그 소녀는 정말 귀엽구나!

08 to부정사가 문장의 주어로 쓰일 때 단수 동사가 온다. (are → is)

09 「How + 형용사 / 부사 + 주어 + 동사!」의 형태로 쓴다.

10 People made us with plastic because it is light and lasts long.을 통해 가볍고 오래 지속되기 때문이라는 것을 알 수 있다.

11 오리는 어려움에 처한 바다거북을 봤다. 오리는 어망에 걸린 바다거북을 도와주지 못해서 슬펐다.

12 want의 목적어로 to부정사가 온다.

13 해변에 도착한 오리를 누군가가 집어 들었다.

14 A: 와, 정말 긴 여행을 했구나!
B: 응, 드디어 Mike의 욕조에 있어. 난 정말 운이 좋아!
A: 오리 친구들이 보고 싶니?
B: 응. 언젠가 그들을 다시 만나길 바라!

학교 시험 100점 맞기 1회 pp. 172~175

01 ③ 02 ④ 03 land 04 ③ 05 ②
06 ④ 07 ⑤ 08 They may not have much time.
09 to meet 10 ② 11 How → What 12 ②
13 ③ 14 ② 15 ④ 16 ocean[sea]
17 ③, ④ 18 ⑤ 19 ④ 20 ②
21 I wanted to get out of there. 22 ③ 23 ③
24 I hope to see them all someday. 25 ④

01 ③ free는 형용사일 때 '자유로운, 한가한'이라는 의미이고 동사일 때는 '풀어 주다'라는 의미로 쓰인다.
• 그 새는 자유롭다. 날아갈 수 있다.
• 그 개를 풀어 주세요. 달리고 싶어 해요.

02 ④는 '시원한'이라는 의미이다.

03 '어두운 : 밝은'은 반의어 관계로 ocean(대양)의 반의어는 land(육지)이다.

04 Why don't we ~?는 '~하는 게 어때?'라는 의미로, 상대방에게 아이디어를 제안할 때 사용한다. 제안에 동의할 때는 That's a good idea.가 적절하다.

05 I'm worried about ~.은 걱정이나 우려를 나타내는 표현이다.

06 주어진 문장은 '음, 그건 종이 낭비야.'라는 의미로 학교 주변에 포스터를 붙이자는 말 뒤인 ④가 적절하다.

07 북극곰이 환경 문제로 집을 잃고 있다는 걱정을 말하고 난 뒤 '우리는 그들을 위해 무언가 할 필요가 없어.'라는 말은 흐름상 어색하다. (don't need to → need to)

08 may not: ~하지 않을 수도 있다, have much time: 시간이 많다

09 want 뒤에 동사가 목적어로 오려면 to부정사가 와야 한다.
그는 곧 너를 만나길 원했다.

10 '방법'을 나타내는 의문사 how와 감탄문에 쓰이는 how가 적절하다.
• 도서관에 어떻게 가나요?
• 얼마나 훌륭한 집인가!

11 명사를 강조할 때 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」를 쓴다.
정말 편안한 의자구나!

12 '너는 정말 친절하구나!'라는 의미의 감탄문이다.

13 ⓑ plan은 목적어로 to부정사가 오므로 leaving은 to leave로 고쳐야 한다.
ⓓ 주어가 복수이므로 a는 삭제해야 한다.

14 주어진 문장은 '나는 바다 한가운데 있어.'라는 의미로 목욕 장난감이지만 욕실에 없다는 내용 뒤인 ②가 적절하다.

15 ⓐ get: 도착하다
ⓑ light: 가벼운

16 상자에 담겨 바다로 나갔다고 했으므로 문맥상 land는 ocean으로 고쳐야 한다.

17 ① → 오리는 플라스틱으로 만들어졌다.
② → 오리는 목욕 장난감이다.
⑤ → 사고의 원인은 언급되지 않았다.

18 강한 바람이 불어서 파도가 오리들을 갈라놓았다.

19 in trouble: 어려움에 처한

20 ⓒ와 ②는 '데리고 가다'의 의미로 쓰였다.
① 여행은 3일이 걸렸다.
② 그는 친구를 영화관에 데려갔다.
③ 그는 접시에서 쿠키를 하나 집었다.
④ 그녀는 오늘 아침에 비타민을 먹었다.
⑤ Jane은 지난주에 운전 면허 시험을 봤다.

21 '~하고 싶다'는 「want to + 동사원형」으로 쓰고 과거 시제이므로 wanted로 쓴다.

22 reach는 '도착하다'라는 의미로 쓰여 arrive on과 바꿔 쓸 수 있다.
① 떠났다 ② 바라보았다 ④ 떠났다 ⑤ 머물렀다

23 「What + a + 형용사 + 명사 (+ 주어 + 동사)!」의 감탄문은 「How + 형용사 (+ 주어 + 동사)!」로 바꿔 쓸 수 있다.

24 hope 뒤에 목적어로 to부정사를 사용해야 한다.

25 ① 무엇이 오리를 자유롭게 해줬는가? (→ 강한 폭풍)
② 땅에 도착하는 데 얼마나 걸렸는가? (→ 여러 주)
③ 사람들은 어디에 있었는가? (→ 해변)
④ 오리는 실제로 얼마나 멀리 여행했는가?
⑤ 지금 오리는 어디에 있는가? (→ Mike의 욕조)

학교 시험 100점 맞기 2회 pp. 176~179

01 ③ 02 ④ 03 waste 04 too much
05 ② 06 ⑤ 07 ③
08 Why don't we go to the park? 09 ④ 10 ④
11 ⑤ 12 ③ 13 ⑤ 14 How → What
15 ③ 16 ② 17 ⑤ 18 in an accident
19 ② 20 ①
21 I wanted to help, but I couldn't.
22 someone picked me up 23 ②, ③ 24 ④
25 ②

01 think about: ~에 대해 생각하다
get out of: ~에서 나오다

02 빛을 내며 강한 색을 가진 → bright (밝은)
① 쉬운 ② 멋진; 시원한 ③ 운이 좋은 ⑤ 아름다운

03 '바다'라는 의미의 유의어 관계이다. trash(쓰레기)의 유의어는 waste이다.

04 too much: 너무 많은
05 look: ~처럼 보이다, worried: 걱정하는
06 영어 말하기 시험이 걱정이라고 했으므로 ⑤ '사람들 앞에서 말하는 게 내게는 항상 재미있어.'라는 문장은 어색하다. (fun → hard)
07 (B) 해변의 모든 쓰레기를 봐.
(A) 응, 쓰레기가 정말 많아.
(D) 큰 문제야.
(C) 응, 그래. 난 바다 동물들이 걱정돼.
08 Why don't we ~?: ~하는 게 어때?
A: 우리 공원에 가는 게 어때?
B: 좋아!
09 want는 목적어로 to부정사가 오며 「to + 동사원형」의 형태로 써야 한다.
그 소녀는 약간의 꽃을 사고 싶어 한다.
10 ④ 문장의 주어가 되기 위해서는 to부정사나 동명사 형태를 써야 한다. (Teach → To teach 또는 Teaching)
11 ⑤ 부사를 강조한 감탄문으로 How를 써야 한다. (What → How)
12 ③은 What이고 나머지는 모두 How가 들어간다.
13 '~할 계획이다'는 「plan to + 동사원형」으로 쓴다.
14 명사를 강조한 감탄문은 「What + a(an) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」 형태로 쓴다.
15 플라스틱 오리이고 목욕 장난감이라고 했으므로 원래 있어야 할 장소는 bathroom(욕실)이다.
16 글의 마지막 문장은 '내가 어떻게 여기 오게 됐지?'라는 의미로 '여기'는 '바다'를 의미한다.
17 이유를 나타내는 접속사 because가 적절하다.
18 in an accident: 사고로
19 다른 오리들과 함께 공장에서 왔다고 했다.
20 다행히 상자에서 나올 수 있었다는 내용이므로 get into는 get out of로 고쳐야 한다.
21 '돕고 싶었다'는 wanted to help로 쓰고, '~할 수 없었다'는 couldn't로 쓴다.
22 목적어가 대명사일 경우에는 「pick + 대명사 + up」의 형태로 써야 한다.
23 ① → 쓰레기 섬은 거대했다.
④ → 육지에 도착하는 데 몇 주가 걸렸다.
⑤ → 해변에는 사람들이 많았다.
24 ⓐ 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」
ⓑ 「How + 형용사 + 주어 + 동사!」
25 them은 my other duck friends를 가리킨다.

학교 시험 100점 맞기 3회 pp. 180~183

01 ② 02 ④ 03 last 04 ③ 05 ⑤
06 ③ 07 ① 08 ④ 09 ② 10 ⑤
11 ③ 12 ④ 13 I hope to go out. 14 ③
15 ④ 16 ④ 17 factory 18 ②, ④
19 [예시답안] the waves took us apart 20 ②
21 ④ 22 ③ 23 ④ 24 riding → ride
25 ⑤

01 찾을 수 없다; 놓치다 → lose (잃다)
① ~에 도착하다 → reach (도착하다)
③ 계속 존재하거나 일어나다 → last (지속되다)
④ 이전에 사용된 것을 새롭게 만들다 → recycle (재활용하다)
⑤ 어떤 일이 일어나길 바라며 가능하다고 생각하다 → hope (바라다)
02 throw a party: 파티를 열다
03 '가져오다 : 가져가다'는 반의어 관계로 first(처음의)의 반의어는 last(마지막의)이다.
04 ③ 여자는 서울이 밤새도록 밝기 때문에 새들이 잠을 잘 자지 못하는 것을 걱정하고 있다.
05 제안할 때 사용하는 표현으로 Why don't we ~? (~하는 게 어때?)는 What about ~? (~는 어때?)으로 바꿔 쓸 수 있다.
06 여자는 해변의 많은 쓰레기가 큰 문제라고 했다.
07 주어진 문장은 '나는 그녀에게 특별한 선물을 하고 싶어.'라는 의미로 엄마의 생신이라는 말 뒤인 ①이 적절하다.
08 제안에 동의하는 표현으로 ④와 바꿔 쓸 수 있다.
① 나는 안 하는 게 좋겠어. ② 괜찮아.
③ 다음에 하자. ④ 그거 정말 좋은 생각 같아.
⑤ 그건 잘 모르겠어.
09 북극곰이 집을 잃고 있다고 했으므로 빈칸에는 ② '걱정하는'이 적절하다.
10 them은 북극곰을 가리키고 집을 잃고 있는 북극곰들을 도와야 한다는 의미이다.
11 enjoy는 목적어로 동명사가 온다.
12 '정말 높은 건물이구나!'라는 의미로 「What + a(n) + 형용사 + 명사 + 주어 + 동사!」로 쓴다.
13 '~하기를 바라다'는 「hope to + 동사원형」으로 쓴다.
14 a가 있으므로 shirts는 shirt로 고치거나, a를 삭제하고 nice shirts로 써야 한다.
15 practice는 목적어로 동명사가 온다. (to play → playing)
16 ④ 뒤 문장이 But the boxes ~(그러나 그 상자들이 ~)로 시작하므로 사람들이 플라스틱 오리들을 넣은 곳은 '상자'이다. (rooms → boxes)
17 물건들이 만들어지는 곳 → factory (공장)
18 오리 장난감은 플라스틱으로 만들어졌으며 상자는 바다로 나갔다.
19 take apart: 갈라놓다
20 ⓑ in trouble: 어려움에 처한
ⓒ in a fishing net: 어망에 갇힌
21 ① 오리는 상자에서 나오지 못했다. (→ 상자에서 나왔다.)
② 오리는 바다 위를 평화롭게 떠다녔다. (→ 바람이 매우 강했다.)
③ 오리는 바다에서 바다 동물을 만나지 못했다. (→ 바다거북을 만났다.)
④ 바다거북은 어망에서 풀려나고 싶어 했다.
⑤ 오리는 바다거북을 도울 수 있었다. (→ 돕지 못했다.)
22 ① get → to get ② was → were
④ How → What ⑤ What → How
23 쓰레기 섬에서는 절망적이었지만 결국 욕조로 다시 돌아갔으므로 ④ '절망적인 → 희망찬'이 적절하다.
24 「plan to + 동사원형」으로 써야 한다.
25 ⑤ Mike의 Green Challenge는 알 수 없다.
① 지민의 첫 번째 계획은 무엇인가 (→ 학교 주변 쓰레기 줍기)
② 지민은 어떻게 학교에 갈 것인가? (→ 자전거)
③ 지민은 무엇을 가져올 것인가? (→ 컵)
④ Mike는 지민에 대해 뭐라고 말했는가? (→ 환경 친화적)

Lesson 05

Meet the New World

어휘 확인 문제 pp. 2~3

Words & Phrases

A
01 즐기다
02 로봇
03 더하다
04 자신의
05 아이템, 물품
06 섬
07 유용한
08 거대한
09 경주하다; 경주
10 캐릭터, 등장인물
11 코드화하다, 코딩하다; 코드
12 곧, 빨리
13 재미있는
14 ~하게 느끼다
15 달콤한
16 유명한
17 공장
18 총 ~, 전체의
19 어려운
20 ~한 냄새가 나다; ~을 냄새 맡다

B
01 taste
02 candle
03 interesting
04 scientist
05 soft
06 travel
07 game
08 adventure
09 writer
10 sound
11 share
12 sports
13 stage
14 lost
15 draw
16 musician
17 perfect
18 monster
19 review
20 look

C
01 ~을 잘하다
02 많은
03 ~을 벗어나다; ~에서 내리다
04 저기에
05 함께 일하다
06 높이 뛰다
07 컴퓨터 프로그래머
08 팀으로서
09 합하다, 조립하다
10 미래에

D
01 look for
02 role model
03 many times
04 be interested in
05 go[walk] up
06 wake up
07 background music
08 land animal
09 go through
10 game maker

E
01 music
02 writer
03 share
04 sound
05 stage
06 draw
07 travel

F
01 useful, 유용한
02 monster, 괴물
03 animal, 동물
04 music, 음악
05 scientist, 과학자
06 item, 아이템, 물품
07 review, 평가, 후기
08 share, 공유하다, 나누다
09 island, 섬
10 publish, 출시하다, 발표하다

Words Plus+

A
01 healthy
02 dance
03 programmer
04 publish
05 funny

B
01 enjoy
02 giant
03 hard
04 sense
05 journey

대화 빈칸 완성하기 pp. 4~5

1 really, There are, these days, Let's go, first
2 are, reading, about, into
3 are playing, play it, good at
4 science report, in, cool, about, too
5 want to be, street dancer, dancer's section
6 that, looks interesting, does, game maker, then, perfect for
7 here, in the corner, musician
8 about, Who is, famous, someone, role model, kind, adventure, cool, someday
9 into, fashion, caps, shoes
10 reading, programming, into, programmer

대화 영작하기 pp. 6~7

1 M: Wow. This bookstore is really big.
W: Yeah. There are many sections. What are you interested in?
M: I'm interested in cooking these days.
W: Okay. Let's go to that section first.

2 W: Hey, Jim. What book are you reading?
M: It's a book about robots.
W: Are you into robots?
M: Yeah, I'm really interested in robots.

3 M: Look. People are playing a new game over there.
W: Let's go play it. I'm really interested in games.
M: Well, I'm not good at playing games, but I will try it.
W: Great!

4 W: What is your science report about, Toby?
M: It is about robots.
W: Oh, are you interested in robots?
M: Yes. They are really cool. What's your report about, Jessica?
W: Well, I'm really into VR games. So I'm writing about them.
M: VR games are really interesting, too.

5 M: What do you want to be in the future?
W: Well, I want to be a street dancer.
M: Oh, there is a dancer's section over there.

6 W: Look at that. The game maker's section looks interesting.
M : It really does.

W: I like games. I want to be a game maker.
M : Oh, then that section is perfect for you.

7 W: Is there a musician's section here?
M: Yeah, it's over there in the corner. Are you interested in music?
W: Yes, I am. I want to be a musician.

8 W: I watched a TV program about James Sweeney.
M: Who is he?
W: He is a famous game maker. I want to be someone like him. He is my role model.
M: What kind of game do you want to make?
W: I want to make adventure games.
M: Sounds cool. I want to play your game someday.

9 M: Jane, what are you interested in?
W: I'm into sports. How about you?
M: I'm interested in fashion. I really like caps and shoes.

10 M: Nancy, what are you reading?
W: I'm reading a book about computer programming.
M: Oh, are you into programming?
W: Yeah, I want to be a computer programmer someday.

Reading 문장 완성하기

pp. 8~9

01 I'm Hyunsu
02 made our own
03 worked together, team
04 wrote, story
05 story begins
06 wake up, island
07 are, monsters, island
08 go through, mountain, river, tower
09 Choose, items, get off, island
10 music, monster sounds
11 drew, character
12 character looked
13 coded, game
14 put, parts together
15 Sounds, characters, story were, game
16 game looked, sounded
17 played, game
18 shared, ideas
19 said, enjoyed playing
20 ends too soon
21 one more stage
22 like a life jacket
23 added, stage, more useful items
24 game looked
25 published, game, app market
26 got, reviews
27 Making, game, did it together

Reading 빈칸 완성하기 1

pp. 10~11

01 I'm
02 summer, friends, made, adventure game, Lost Island
03 worked together, team
04 wrote, story
05 story begins, this
06 One day, wake up, island
07 There are, monsters, island
08 go through, high mountain, long river, giant tower
09 Choose, items, get off, island
10 made, background music, monster sounds
11 drew, main character
12 character looked real
13 coded, game
14 put, parts together
15 Sounds, characters, story were, game
16 game looked, sounded good
17 played, game, times
18 shared, ideas
19 said, enjoyed playing, game
20 ends, soon
21 needs, stage
22 add, items, life jacket
23 added, ice lake stage, useful items
24 game looked great
25 finally published, game, app market
26 got a lot of reviews
27 Making, game was hard, did, together, team

Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 12~13

01 Hi
02 Last, friends, made, own adventure
03 We worked, as
04 First, wrote
05 The, begins, this
06 One day, wake, on
07 There, many monsters on
08 You, through, mountain, long, and, giant
09 Choose, items, get off, island
10 made, background, and, sounds
11 drew, main, NPCs
12 Every character, real
13 coded, game
14 He put all, together
15 characters, and, were in
16 Our, looked and, good
17 played, many times
18 Then she shared, ideas
19 said, enjoyed, game
20 it ends too
21 It, more stage

22 add more items, jacket
23 So, added, stage and more useful
24 game looked great
25 We, published, on the app market
26 We got, lot of
27 Making, game was, but, did, together, team

Reading 순서 배열하기, 영작하기 pp. 14~17

정답은 〈본책〉 30-31쪽(만점 Reading) 참고, 또는 〈정답 및 해설〉 4쪽(D. 영작) 참고

핵심 문장 Review pp. 18~19

A 01 T 02 F 03 T 04 T
05 F 06 T 07 T 08 F
B 01 X, made 02 ○ 03 X, get 04 ○
05 X, looked 06 X, playing 07 ○
C 01 So we added an ice lake stage and more useful items.
02 Choose five items and get off the island.
03 Sounds, characters, and a story were in the game.
04 Now our game looked great.
05 Making[To make] a game was hard, but we did it together as a team.
D 01 The story begins like this:
02 There are many monsters on the island.
03 Every character looked real.
04 Sumin played the game many times.
05 And add more items like a life jacket.

A 02 a mountain → an island
05 late → soon
08 few → a lot of

Lesson 06 Walk Around the World

어휘 확인 문제 pp. 20~21

Words & Phrases

A 01 떠나다 02 서점 03 어두운
04 응원하다 05 보통 06 방문하다
07 연어 08 무거운 09 농작물
10 유명한 11 거대한 12 자라다
13 느린 14 경치 15 맛있는
16 호박 17 강한 18 젖은
19 언젠가 20 쉽게
B 01 sunlight 02 fresh 03 visit
04 problem 05 cousin 06 about
07 prize 08 midnight 09 bored
10 festival 11 restroom 12 turn
13 hungry 14 actually 15 set
16 enter 17 guess 18 also
19 vegetable 20 contest
C 01 after school 02 next to 03 food court
04 sign up for 05 get to 06 go up
07 turn right 08 street food
09 have a great time 10 not so
D 01 from A to B 02 this weekend 03 turn left
04 on one's left 05 finish one's homework
06 go straight 07 post office 08 go camping
09 get the present 10 arrive home
E 01 crop 02 fresh 03 giant
04 street 05 cheer 06 enter
07 wet
F 01 someday, 언젠가
02 midnight, 한밤중; 자정 03 actually, 사실은, 실제로
04 fair, 축제, 박람회 05 state, 주
06 easily, 쉽게 07 cheer, 응원하다
08 cut, 자르다 09 contest, 대회, 경연
10 set, (해가) 지다

Words Plus+

A 01 different 02 famous 03 actually
04 dark 05 usually
B 01 dry 02 weak 03 rise
04 delicious[yummy] 05 giant

대화 빈칸 완성하기 pp. 22~23

1 Excuse, Where, bookstore, Go up, second floor, turn right, next, restrooms, Thank
2 Where, see it, Okay
3 store, Turn right, go straight, Thanks, problem

4 Is, near here, famous, about, block, How, get there, straight, left, hospital, Great
5 going, do, weekend, going, bake, cake, sister's, birthday, watch movies, friends
6 going, do, Saturday, go camping with, sounds fun, Have, great time
7 have, plans, Sunday, don't, How, play basketball, Will, join, Sure
8 going, do, weekend, go, French, Festival, Sounds interesting, there, Well, listen, different, try, Is, only, until, 23rd, September, go, next week, festival
9 How, get, post office, Go straight two blocks, then, find, easily
10 Friday, happy, What, going, do, school, go shopping, play soccer, Sounds good, Have fun

대화 영작하기 pp. 24~25

1 M: Excuse me. Where is Kingkong bookstore?
W: Go up to the second floor and turn right. It's next to the restrooms.
M: Thank you.
2 M: Where is the toy store?
W: Go up to the second floor. You'll see it next to the food court.
M: Okay. Thank you.
3 M: Where is the ice cream store?
W: Turn right and go straight. It's next to the flower store.
M: Thanks.
W: No problem.
4 W: Excuse me. Is Bingbong Cupcake near here?
M: Oh, that famous one? Yes, it is about a block from here.
W: How can I get there?
M: Go straight one block and turn left. It's next to the hospital.
W: Great, thank you!
5 M: Lucy, what are you going to do this weekend?
W: I'm going to bake a cake for my sister's birthday. How about you?
M: I'm going to watch movies with my friends.
6 M: Minji, what are you going to do this Saturday?
W: I'm going to go camping with my family.
M: That sounds fun. Have a great time.
7 M: Dana, do you have any plans for this Sunday?
W: I don't have any plans. How about you?
M: I'm going to play basketball with some friends. Will you join us?
W: Sure.
8 M: What are you going to do this weekend, Lena?
W: I'm going to go to the French Music Festival.
M: Sounds interesting! What are you going to do there?
W: Well, I'm going to listen to different kinds of French music. I'm also going to try French food there.
M: Sounds fun. Is it only for this weekend?
W: No, it's until the 23rd of September.
M: Great! I'll go there next week. Have a great time at the festival!
9 M: Excuse me. How can I get to the post office?
W: Go straight two blocks and turn right.
M: And then?
W: It's next to the hospital. You'll find it easily.
10 W: It's Friday! I'm so happy. What are you going to do after school, Mike?
M: I'm going to go shopping with my sister. How about you?
W: I'm going to play soccer with my friends.
M: Sounds good. Have fun.

Reading 문장 완성하기 pp. 26~27

01 summer, visited, uncle, Alaska
02 guess, time, picture
03 was actually, p.m
04 uncle said, sun doesn't set from, to
05 is, Land, Midnight Sun
06 One day, uncle took, cousin
07 signed up for, cutting
08 People started cutting, wood fast
09 cheered for, didn't get, prize
10 was hard, wood, wet, said
11 got hungry, went, food court
12 had salmon sandwiches
13 were very new
14 At home, usually put, in, salmon
15 were tasty, salmon was, fresh
16 then, went, Giant Vegetable Contest
17 All, vegetables were huge
18 entered, contest with, pumpkin
19 was bigger, pig
20 crops get about, hours, sunlight, day during
21 grow bigger, sweeter
22 left, fair, p.m., was, dark
23 was, fun day

Reading 빈칸 완성하기 1 pp. 28~29

01 Last summer, visited, uncle
02 guess, time, picture
03 was actually
04 uncle said, sun doesn't set, May, July
05 is, Land, Midnight Sun

06 One day, took, cousin, Alaska State Fair
07 signed up, wood cutting game
08 started cutting, wood fast
09 cheered, didn't get, prize
10 was hard, wood was wet, said
11 got hungry, went to, food court
12 had salmon sandwiches
13 were very new
14 At home, usually put ham, cheese, sandwiches, salmon
15 were tasty, salmon was so fresh
16 then, went, Giant Vegetable Contest
17 All, vegetables were huge
18 entered, contest, pumpkin
19 was bigger, pig
20 crops get about, hours, sunlight, day during summer
21 grow bigger, sweeter, said
22 left, fair, was not so dark
23 was, fun day

Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 30~31

01 Last summer, uncle in
02 Can, guess, picture
03 It was actually
04 said, doesn't set from May, July
05 So, is, Midnight Sun
06 took, cousin, to, State Fair
07 signed up for, cutting game
08 started cutting, fast
09 cheered for, didn't get
10 was hard, was wet, said
11 got hungry, so, went to
12 had salmon
13 very new to
14 At, usually put, in, not salmon
15 were tasty because, was so fresh
16 then, to, Giant Vegetable Contest
17 All the vegetables were
18 entered, with, pumpkin
19 bigger than, pig
20 get about, hours, day during summer
21 So, bigger, sweeter, said
22 When, left, not so dark
23 a fun day

Reading 순서 배열하기, 영작하기

pp. 32~35

정답은 〈본책〉 90-91쪽(만점 Reading) 참고, 또는 〈정답 및 해설〉 12쪽(D. 영작) 참고

핵심 문장 Review

pp. 36~37

A 01 F 02 T 03 F 04 F
05 T 06 F 07 F

B 01 X, the 02 ○ 03 X, cutting 04 ○
05 ○ 06 X, were 07 X, bigger

C 01 It was actually 9 p.m.
02 My uncle said, "The sun doesn't set from May to July."
03 "It was hard. The wood was wet," Jimmy said.
04 My uncle entered the contest with his pumpkin.
05 They were tasty because the salmon was so fresh.

D 01 So Alaska is 'The Land of the Midnight Sun.'
02 "The crops get about 20 hours of sunlight a day during summer.
03 So they grow bigger and sweeter," my uncle said.
04 When we left the fair at 10 p.m., it was not so dark.
05 We got hungry, so we went to the food court.

A 01 winter → summer
03 beef → salmon
04 salmon → ham and cheese
06 cousin → uncle
07 boring → fun

Lesson 07 Greener, Greater

어휘 확인 문제 pp. 38~39

Words & Phrases

A 01 아름다운 02 대양 03 멋진; 시원한
04 그리다 05 슬프게도 06 플라스틱(의)
07 풀어 주다; 자유로운 08 가져오다
09 해변 10 마침내 11 거북이
12 지구 13 가벼운 14 폭풍
15 섬 16 청바지 17 여정
18 콘서트 19 희망하다; 희망 20 바람

B 01 stair 02 challenge 03 bright
04 accident 05 waste 06 turn
07 wave 08 decide 09 giant
10 because 11 easy 12 factory
13 poster 14 print 15 website
16 reach 17 reuse 18 recycle
19 last 20 lose

C 01 ~에 넣다 02 파티를 열다 03 ~의 한가운데
04 북극곰 05 알아내다 06 ~에 빠지다
07 어느 날 08 어망 09 자신의
10 ~에서 나오다

D 01 pick up 02 put up 03 in trouble
04 a lot of 05 be worried about
06 in front of 07 think about 08 take apart
09 too much 10 make A with B

E 01 ocean 02 cool 03 free
04 Finally 05 island 06 reach
07 hope

F 01 lose, 잃다 02 beautiful, 아름다운
03 wave, 파도 04 earth, 지구 05 last, 지속되다
06 accident, 사고 07 hope, 희망하다 08 print, 인쇄하다
09 recycle, 재활용하다 10 storm, 폭풍

Words Plus+

A 01 finally 02 light 03 ocean
04 factory 05 luckily

B 01 ugly 02 land 03 first
04 eco-friendly 05 trash

대화 빈칸 완성하기 pp. 40~41

1 Look at, big, island, ocean, this all, worried about, sea, eat plastic waste, get
2 look, What's wrong, English speaking, see, front, people, always hard, me
3 beautiful, night, is, birds, Why, bright, cannot sleep
4 What, drawing, poster, polar, ice look, sad, They, losing, homes, right, need, something, much time
5 Look, design, concert, cool, print, around, waste, paper, post, good idea
6 Tomorrow, last, go back, feel, really liked, throw, surprise, Great, prepare, together
7 too much, classroom, need, recycle, ideas, make fun, put, Sounds
8 bag, pretty, made, old, Earth, cool, want, short video, reusing
9 Look, trash, beach, is, lot, big problem, worried about
10 Friday, Mom's, want, give, special, Sounds, have, make, video, family, will love

대화 영작하기 pp. 42~43

1 W: Look at the big plastic island in the ocean.
M: Oh, is this all plastic?
W: Yes. I'm worried about the sea animals.
M: Me, too. They can eat plastic waste and get sick.

2 M: You look worried. What's wrong?
W: I'm worried about the English speaking test.
M: Oh, I see. Speaking in front of people is not easy.
W: Yeah, it is always hard for me.

3 M: Seoul is so beautiful at night.
W: Yeah, it is. But I'm worried about the birds.
M: Why?
W: It is bright all night, so they cannot sleep well.

4 M: What are you drawing, Jessica?
W: I'm drawing a poster about polar bears.
M: I see. Oh, the polar bears on the ice look so sad.
W: Yeah, I'm worried about the polar bears. They are losing their homes.
M: You're right. We need to do something for them.
W: Right. They may not have much time.

5 M: Look! This is the design for our concert poster.
W: Oh, it's cool. Let's print and put up posters around the school.
M: Well, that is a waste of paper. Why don't we post it on the school website?
W: That's a good idea.

6 M: Tomorrow is Mr. Green's last day at school. He will go back to the U.S.
W: I feel so sad. I really liked his class.
M: Me, too. Why don't we throw a surprise party for him?
W: Great idea. Let's prepare it together.

7 M: Oh, there is too much plastic waste in our classroom.
W: Yeah .... We need to recycle more. Do you have any ideas?
M: Why don't we make fun recycling boxes and put them in our classroom?
W: Sounds like a great idea.

8 M: Your bag is pretty, Jessica.
W: Thank you, Toby. I made it with my old jeans. It's my Earth Day project.
M: That's cool. I want to do something on Earth Day.
W: Why don't we make a short video about reusing old clothes together?
M: That's a good idea.

9 M: Look at all the trash on the beach.
W: Yeah. There is a lot of trash.
M: It's a big problem.
W: Yes, it is. I'm worried about the sea animals.

10 W: This Friday is Mom's birthday. I want to give her a special present.
M: Sounds good. Do you have any ideas?
W: Well, why don't we make a video with our family pictures?
M: That's a good idea. She will love it.

Reading 문장 완성하기

pp. 44~45

01 plastic duck, bath toy
02 look, am, in, bathroom
03 am, middle, ocean
04 did, get here
05 was, factory, ducks
06 made us, plastic, is light, lasts long
07 put us, boxes, went out, sea
08 fell, ocean, accident
09 could get, boxes
10 wind, strong, waves took us apart
11 met, lot, sea animals
12 many, them were, trouble
13 time, met, sea turtle, fishing net
14 Get me, this, cried
15 wanted, help, couldn't
16 was, sad
17 waves took me, trash island
18 saw, lot, plastic waste
19 wanted, get, there
20 day, storm freed me
21 weeks, reached land
22 were, lot, people, beach
23 picked me up
24 am, going now, thought
25 long journey
26 am, bathtub, boy
27 lucky, am
28 think, duck friends
29 Are they, ocean
30 hope, see them

Reading 빈칸 완성하기 1

pp. 46~47

01 am, plastic, am, bath
02 look, am, in
03 am in, middle, ocean
04 How did, get
05 was from, factory, other
06 made, plastic, is light, lasts long
07 put, in boxes, went out, sea
08 boxes fell into, ocean in, accident
09 Luckily, could get out, boxes
10 wind was strong, waves took, apart
11 In, ocean, met, lot, sea
12 many, were in trouble
13 One, met, sea, in, fishing
14 Get, out, sea, cried
15 wanted, help, couldn't
16 was so sad
17 Then, waves took, giant trash
18 saw, lot, plastic waste
19 wanted, get out
20 One day, strong storm freed
21 After, finally reached land
22 were, lot, at, beach
23 someone picked, up
24 Where am, going, thought
25 long journey
26 am finally in, bathtub
27 How lucky, am
28 sometimes, think about, other
29 Are, still in, ocean
30 hope, see, all

Reading 빈칸 완성하기 2

pp. 48~49

01 plastic duck, bath toy
02 look, am not in
03 in the middle of, ocean
04 How did, get here
05 was from, factory with other
06 made us with plastic, lasts long
07 in boxes and, went out
08 fell into, ocean in an accident
09 Luckily, could get out of
10 wind was strong, waves took, apart
11 ocean, met, lot, sea
12 But, were in trouble
13 One time, sea turtle in, fishing
14 Get me out, cried
15 wanted to help, couldn't
16 so sad
17 waves took, to, giant trash
18 a lot of plastic waste

19 wanted to get out
20 One day, storm freed me
21 After weeks, finally reached
22 There were, at, beach
23 picked me up
24 Where am, going now
25 What, long journey
26 finally in, bathtub
27 How lucky
28 sometimes, think about, other duck
29 Are they still, ocean
30 hope to see, someday

Reading 순서 배열하기, 영작하기 pp. 50~53

정답은 〈본책〉 150-151(만점 Reading) 참고, 또는 〈정답 및 해설〉 20쪽(D. 영작) 참고

핵심 문장 Review pp. 54~55

A 01 T 02 T 03 F 04 F
05 T 06 F 07 T

B 01 X, met 02 ○ 03 X, lasts
04 X, reached 05 ○ 06 X, to help
07 ○

C 01 The wind was strong, so the waves took us apart.
02 But many of them were in trouble.
03 I wanted to get out of there.
04 Luckily, we could get out of the boxes.
05 But the boxes fell into the ocean in an accident.

D 01 I was so sad.
02 There were a lot of people at the beach.
03 I am finally in a bathtub with this boy, Mike.
04 "Where am I going now?," I thought.
05 But sometimes I think about my other duck friends.

A 03 few → a lot of
04 weak → strong
06 rubber → plastic

X-10 Part II 최종점검 모의고사

Lesson 05 최종점검 모의고사 pp. 58~61

01 ⑤ 02 ④ 03 plant 04 ①, ③ 05 ④
06 ④ 07 ⑤
08 [예시답안] She wants to be a game maker (like James Sweeney). She wants to make adventure games
09 ④ 10 ⑤ 11 ③ 12 ④
13 (1) ⓑ, Solving the problems is not easy.
(2) ⓓ, It smells terrible, but it tastes great.
14 ② 15 ⑤ 16 adventure
17 We worked together as a team. 18 ① 19 ①
20 ①, ⑤ 21 ② 22 ④ 23 ① 24 publish
25 There were, problems, made, released, received, reviews

01 〈보기〉와 ⑤는 유의어 관계이고 ①과 ③은 반의어 관계, ②와 ④는 '명사 : 형용사' 관계이다.
〈보기〉 여행
① 쉬운 : 어려운 ② 색깔 : 다채로운
③ 재미있는 : 진지한 ④ 건강 : 건강한
⑤ 발표하다

02 • 그는 친구를 잘 사귄다. (be good at: ~을 잘하다)
• 그녀는 커피 없이는 절대 잠에서 깰 수 없다. (wake up: 잠에서 깨다)
• 그녀는 패션 트렌드에 관심이 있다. (be interested in: ~에 관심이 있다)

03 땅에서 자라고 잎과 뿌리가 있는 생물 → plant(식물)

04 〈보기〉는 '나는 케이팝의 엄청난 팬이야.'라는 의미이므로 케이팝에 대한 관심을 나타내는 표현인 ①이나 ③과 바꿔 쓸 수 있다.
① 난 케이팝에 푹 빠졌어.
② 난 케이팝에 맞춰 춤추는 것을 좋아해.
③ 난 케이팝에 관심이 있어.
④, ⑤ 난 케이팝에 관심이 없어.

05 문맥상 관심사에 대해 묻고 답하는 말이 들어가야 하므로 ⓐ와 ⓑ에는 interested in이 적절하다. like와 같이 상태를 나타내는 동사는 현재진행형으로 쓸 수 없고, 미래의 일을 나타내는 be going to와 be planning to 뒤에는 동사원형이 와야 하므로 빈칸에 적절하지 않다.

06 Okay. Let's go to that section first.의 that section은 요리 구역을 가리키므로 그들은 대화가 끝난 직후에 요리 구역으로 갈 것이다.
① 그들은 무언가를 요리할 것이다.
② 그들은 다른 서점에 갈 것이다.
③ 그들은 서점에서 나올 것이다.
⑤ 그들은 도서관에서 요리책을 빌릴 것이다.

07 ⑤ 뒤에 '언젠가 네가 만든 게임을 해보고 싶어.'라는 말이 이어지므로 ⑤ '불가능할 것 같이 들려.'는 흐름상 어색하다.

08 I want to be someone like him.과 I want to make adventure games.에서 장래 희망과 하고 싶어 하는 일을 알 수 있다. 주어가

3인칭 단수이므로 wants to로 쓰고 to 뒤에는 be와 make를 각각 동사원형으로 쓴다.
질문: 여자는 미래에 무엇을 하고 싶어 하는가?
→ 그녀는 (James Sweeney 같은) 게임 제작자가 되길 원한다.
그녀는 모험 게임을 만들고 싶어 한다.

09 keep 뒤에는 목적어 역할을 하는 동명사가 와야 한다.
Noah는 손글씨를 계속 연습한다.

10 ⑤ 동명사의 부정형은 「not + 동사원형-ing」 형태로 쓴다. (don't finding → not finding)

11 '~을 맛보다'라는 의미의 taste는 뒤에 명사 목적어가 오고 '~한 맛이 나다'라는 의미의 taste 뒤에는 형용사 보어가 온다. taste like는 '~와 같은 맛이 나다'라는 의미로 뒤에 명사 목적어가 온다.
• 우리 엄마는 그 수프를 맛보신다.
• 이 스무디는 열대 과일 같은 맛이 난다.
• 그 밀크쉐이크는 달콤하고 부드러운 맛이 난다.

12 〈보기〉와 ①, ②, ③, ⑤의 밑줄 친 부분은 문장의 주어, 목적어, 전치사의 목적어로 쓰인 동명사이고, ④의 waiting은 「be동사 + 동사원형-ing」 형태로 '기다리고 있다'라는 의미의 현재진행형이다.
〈보기〉 말을 타는 것은 아주 재미있다.
① 나는 다른 문화를 탐험하는 것을 좋아한다.
② Karen은 역사를 공부하는 것에 관심이 있다.
③ 밤 늦게 깨어 있는 것은 나쁜 습관이다.
④ 우리는 버스 정류장에서 버스를 기다리고 있다.
⑤ 따뜻한 물을 마시는 것 역시 감기에 도움이 된다.

13 ⓑ 동명사 주어는 단수 취급한다. (are → is)
ⓓ 감각동사 smell과 taste 뒤에는 형용사가 보어로 온다. (terribly → terrible / greatly → great)

14 (A) '지난 여름에(Last summer)'라는 의미가 적절하다.
(B) '이와 같이 이야기가 시작되다'라는 의미가 적절하다.
(C) '섬을 탈출하다'라는 의미가 적절하다.

15 게임 이야기의 최종적인 미션은 세 가지 과제를 끝내고 섬을 탈출하는 것이다.
① 섬에 집을 짓고 사는 것
② 괴물들과 친구가 되는 것
③ 산에 올라가서 보물을 찾는 것
④ 섬에 사는 거인을 만나 소원을 비는 것

16 '매우 흥미롭거나 때로는 위험한 경험'은 adventure(모험)의 영영풀이로 적절하다.

17 '함께 일했다'는 worked together로, '팀으로서'는 as a team으로 표현한다.

18 ⓐ '~하게 보이다'라는 의미의 감각동사 look 뒤에는 형용사 보어가 와야 하므로 real이 적절하다.
ⓒ '~하게 보이다'와 '~하게 들리다'라는 의미의 감각동사 look과 sound가 and로 연결된 병렬 구조이므로 공통 보어로 형용사인 good이 적절하다.

19 빈칸 ⓑ 다음에 민우가 모든 게임의 요소들을 합쳤다는 내용이 나오므로 ① coded(코딩했다)가 적절하다.

20 캐릭터 디자인을 한 사람은 Jean이고 배경 음악과 효과음은 수진이가 만들었고, 모든 요소들을 합친 사람은 민우이다. 게임의 스토리를 누가 썼는지와 게임을 시험해 보고 평가했는지는 알 수 없다.

21 주어진 문장이 But으로 시작되는 것으로 보아 앞의 내용과 반대되는 내용이 되어야 함을 알 수 있다. 따라서 게임이 재미있다는 문장과 게임에서 한 단계가 더 필요하다는 문제점을 지적하는 문장 사이인 ②에 위치하는 것이 흐름상 적절하다.

22 ⓐ와 ④는 동사의 목적어 역할을 하는 동명사이고, ①은 보어 역할, ②, ③, ⑤는 주어 역할을 하는 동명사이다.
① 우리의 계획은 새로운 집을 사는 것이다.
② 새로운 곳들을 여행하는 것은 흥미롭다.
③ 책을 읽는 것은 내가 가장 좋아하는 취미이다.
④ 재민이는 에세이를 쓰는 것을 방금 마쳤다.
⑤ 너무 많은 설탕을 섭취하는 것은 건강에 나쁘다.

23 ① 수민이는 몇 번이나 게임을 했는가? (→ 구체적인 횟수는 알 수 없음)
② 수민이가 게임에 대해 지적한 문제점은 무엇인가? (→ 게임이 너무 빨리 끝난다는 것과 더 많은 아이템이 필요하다는 것)
③ 팀은 게임에 무엇을 추가했나? (→ 얼음 호수 단계와 더 많은 유용한 아이템들을 추가했다.)
④ 팀은 어디에 게임을 출시했나? (→ 앱 시장에)
⑤ 팀은 게임 제작에 대해 어떻게 생각했나? (→ 게임을 만드는 것은 힘들었지만 한 팀으로서 함께 해냈다.)

24 책, 잡지 또는 기타 작품을 사람들이 읽을 수 있도록 하다
→ publish(출시하다, 발표하다)

25 '우리의 게임에는 몇 가지 문제점들이 있었다'는 「There are + 복수명사」 형태를 이용해 영작한다. 과거의 일에 대해 서술하고 있으므로 동사는 모두 과거형으로 써야 한다. 앱 시장에 게임을 출시하고 난 뒤에 많은 '후기'를 받았으므로 many 뒤에는 reviews를 쓴다.
우리 게임에 몇 가지 문제가 있었지만 우리는 마침내 멋진 게임을 만들었다. 우리는 앱 시장에 게임을 출시했고 많은 후기를 받았다.

Lesson 06 최종점검 모의고사 pp. 62~65

01 (f)air 02 ③ 03 ⑤ 04 ② 05 ④
06 ④
07 I'm[I am] going to play basketball with some friends.
08 smiles when he is happy 09 ① 10 ④
11 ③ 12 ②
13 (1) I think it will be more exciting than the last concert.
(2) I'm sure it will be fun when I get there.
14 ③ 15 ④ 16 ③ 17 ⑤
18 (1) T (2) F 19 ③
20 was the salmon → the salmon was
21 ⑤ 22 ④ 23 ⑤
24 When we left the fair at 10 p.m., it was not so dark.
25 ⑤

01 사람들이 공연을 보고, 게임을 하고, 음식을 먹을 수 있는 즐거운 행사 → fair (축제, 박람회)

02 ⓐ wet: ㉥ 젖은
ⓑ strong: ㉥ 강한
상자는 비가 온 후에 젖었다. 하지만 여전히 튼튼해서 내 책들을 들 수 있었다.

03 • 지구는 태양 주위를 돈다. (earth: ㉠ 지구)
• 햇빛은 아침에 따뜻하다. (sunlight: ㉠ 햇빛)
• 농부는 그의 농장에서 농작물을 키운다. (crop: ㉠ 농작물)
• 그녀는 고양이와 놀려고 바닥에 앉았다. (floor: ㉠ 바닥)

04 ② 길을 찾는 사람에게 병원은 지금 문을 열었다고 대답하는 것은 적절하지 않다.
05 '이번 주말에 무엇을 할 거니?'라는 의미로 계획을 묻는 표현이다.
06 ④ 얼마나 많은 사람이 축제에 오는지는 알 수 없다.
① 축제의 이름은 무엇인가? (→ 프랑스 음악 축제)
② Lena는 언제 축제에 갈 것인가? (→ 이번 주말)
③ Lena는 축제에서 무엇을 할 것인가? (→ 프랑스 음악 듣기, 프랑스 음식 먹기)
⑤ 남자는 언제 축제에 갈 것인가? (→ 다음 주)
07 계획을 말할 때는 「주어 + be동사 + going to + 동사원형」 구문을 사용할 수 있으며 주어가 I이므로 be동사는 am을 쓴다.
08 「주어 + 동사 + when + 주어 + 동사」 형태로 쓴다.
09 ① simple은 -e로 끝나는 형용사로, 비교급은 원급에 -r을 붙인 simpler이다. more는 3음절 이상의 형용사 앞에 붙인다.
10 「When + 주어 + 동사, 주어 + will + 동사원형」의 형태로 쓴다. 부사절은 미래 상황을 나타낼 때, 현재 시제로 쓴다.
11 ⓒ 시간을 나타내는 부사절에서는 미래 상황을 나타낼 때, 현재 시제로 쓴다. (will meet → meet)
ⓓ easy의 비교급 형태는 easier이므로 more easy는 easier로 고쳐야 한다.
ⓔ 시제 일치를 해야 하므로 play를 played로 고치거나 felt를 feel로 고쳐야 한다.
12 '언제'를 의미하는 의문사 when과 '~할 때'를 의미하는 접속사 when이 적절하다.
A: 너는 보통 언제 자니?
B: 나는 피곤할 때 자러 가.
13 (1) exciting은 비교급을 만들 때 앞에 more를 붙인다.
(2) 시간을 나타내는 부사절에서 미래의 상황을 표현할 때, 미래 시제를 쓰지 않고 현재 시제를 쓴다. (will get → get)
A: 나는 다음 주에 콘서트에 갈 계획이야.
B: 나는 그 콘서트가 지난번보다 더 신날 거라고 생각해.
A: 나도 동의해. 나는 거기 가면 재미있을 거라고 확신해.
14 ③ 시간, 날씨 등을 나타낼 때는 비인칭주어 it을 사용하므로 This를 It으로 고쳐야 한다.
15 5월부터 7월까지는 해가 지지 않는다고 했으므로 ④ '한밤중'에도 태양이 있음을 알 수 있다.
16 ⓑ take A to B: A를 B에 데려가다
ⓒ cheer for: ~을 응원하다
17 나무가 젖어서 힘들었다는 내용이므로 It은 Cutting the wood(나무를 자르는 것)를 가리킨다.
① 시간 ② 사진 ③ 땅 ④ 알래스카주 축제 ⑤ 나무 자르기
18 (1) 알래스카는 5월부터 7월까지 밤에 밝다. (T)
(2) Jimmy는 다른 사람들보다 나무를 더 빠르게 잘랐다. (F)
(→ 대회에서 우승하지 못했으므로 다른 사람보다 나무를 빠르게 자르지 못했음을 알 수 있다.)
19 so: ㉲ 그래서
우리는 배가 고파져서 푸드 코트에 갔다.
20 접속사 because 뒤에는 「주어 + 동사」로 이루어진 절을 쓴다.
21 ⑤ 연어 샌드위치를 만드는 방법은 글에서 언급되지 않았다.
22 (A) 주어가 복수(All the vegetables)이기 때문에 be동사 were가 적절하다.
(B) enter는 타동사로 전치사 없이 바로 목적어가 온다.
(C) 비교 구문은 「비교급 + than」으로 쓴다.
23 뒤이어 농작물이 더 크고 달아진다는 내용이 나오므로 '여름 동안 농작물들이 하루에 약 20시간의 햇빛을 받아.'라는 문장이 되도록 ⑤ sunlight(햇빛)가 적절하다.
24 접속사 when이 이끄는 부사절은 「When + 주어 + 동사, 주어 + 동사」로 쓴다.
not so: 그렇게 ~하지 않은
25 ⑤ 농작물은 여름 동안 더 커지고 더 달콤해진다고 했다.
① 대회의 채소들은 작았다. (→ 컸음)
② 삼촌은 대회에서 상을 탔다. (→ 알 수 없음)
③ 삼촌은 감자로 대회에 참가했다. (→ 호박)
④ 삼촌의 채소는 돼지만큼 컸다. (→ 돼지보다 컸음)

Lesson 07 최종점검 모의고사

pp. 66~69

01 (f)actory 02 ③ 03 ④ 04 ③
05 ④ 06 ④ 07 ⑤ 08 ③
09 How big the house is! 10 ④ 11 ④
12 ③
13 (1) I plan to pack snacks and water.
(2) I want to make great memories together.
14 ⑤ 15 breaks → lasts 16 ⑤
17 (1) F (2) F 18 ② 19 ②
20 strongly → strong 21 ① 22 ③ 23 ②
24 I hope to see them all someday. 25 ②

01 물건이 만들어지는 곳 → factory(공장)
02 pick up: 집어 들다
그는 전화를 받기 위해 전화기를 집어 들었다.
03 • 큰 파도가 배를 쳤다. (wave: ㉲ 파도)
• 학교 프로젝트에 대한 아이디어가 있다. (idea: ㉲ 생각, 아이디어)
• 내일 수업에 책을 가져오세요. (bring: ㉳ 가져오다)
• 너는 네 차례를 기다려야 해. (turn: ㉲ 차례)
04 상대방이 걱정스러워 보여 무슨 일이 있는지 묻는 표현이다.
① 무엇을 해야 할지 모르겠어.
② 가방을 버스에 두고 내렸어.
③ 나는 여행을 가게 돼서 매우 신나.
④ 학교에서 어떤 나쁜 일이 일어났어.
⑤ 나는 우리 집 강아지가 걱정돼. 그를 잃어버렸어.
05 빈칸에는 제안을 나타내는 표현이 적절하므로 ④ '영화를 보러 가는 건 어때?'가 가장 적절하다.
① 나도 할래.
② 다음에 하자.
③ 그건 좋은 생각 같지 않아.
⑤ 수학 수업에 대해 어떻게 생각해?
A: 나는 지루해. 무엇을 하면 좋을까?
B: 영화를 보러 가는 건 어때?
A: 좋아!
06 Earth Day를 위해 오래된 옷을 재사용하는 것이므로 ④ new를 old로 고쳐야 한다.
07 Toby와 Jessica는 오래된 옷 재사용에 관한 비디오를 만들 것이다.
① Toby는 Jessica의 가방이 아름답다고 생각한다.
② Jessica는 가방을 만들기 위해 청바지를 사용했다.

③ 가방은 Jessica의 지구의 날 프로젝트를 위한 것이었다.
④ Toby도 Jessica처럼 무언가를 하고 싶다.
⑤ Toby와 Jessica는 인기 있는 패션에 관한 비디오를 만들 것이다.

08 동사 hope, want, plan, decide는 목적어로 to부정사가 오지만 동사 enjoy는 목적어로 동명사가 온다.

09 「How + 형용사/부사 + 주어 + 동사!」의 형태로 쓴다.

10 ① to playing → to play[playing]
② cooking → cook
③ doing → to do
⑤ to traveling → to travel[traveling]

11 ⓑ 형용사(wonderful)를 강조하고 있으므로 What을 How로 고쳐야 한다.
ⓒ to부정사는 「to + 동사원형」의 형태이므로 to worked를 to work로 고쳐야 한다.
ⓓ taste 뒤에 보어로 형용사가 오므로 부사 bitterly를 형용사 bitter로 고쳐야 한다.
ⓔ 「How + 형용사/부사 + 주어 + 동사!」의 형태가 적절하므로 What을 How로 고쳐야 한다.

12 「What + 형용사 + 복수 명사 + 주어 + 동사!」의 어순으로 쓴다.

13 동사 plan과 want는 목적어로 to부정사가 온다.
나는 하이킹을 매우 좋아한다. 이번 주말에 친구들과 하이킹 여행을 갈 예정이다. 나는 간식과 물을 챙겨갈 계획이다. 함께 좋은 추억을 만들고 싶다.

14 ⓐ go out to sea: 바다로 나가다
ⓑ fall into: ~에 빠지다

15 플라스틱으로 장난감 오리를 만든 이유가 가볍고 깨진다(breaks)는 것은 어색하므로 breaks를 lasts(지속되다)로 고쳐야 한다.

16 ⑤ 상자를 바다에 떨어뜨린 사람은 알 수 없다.
① 플라스틱 오리는 어떤 종류의 장난감인가? (→ 목욕 장난감)
② 오리는 지금 어디에 있는가? (→ 바다 한가운데)
③ 오리는 어디에서 왔는가? (→ 공장)
④ 사람들은 오리를 어디에 두었는가? (→ 상자)

17 (1) 오리는 저렴하기 때문에 플라스틱으로 만들어졌다. (F) → 오리는 가볍고 오래 가기 때문에 플라스틱으로 만들어졌다.
(2) 오리는 다른 오리들과 함께 장난감 가게에서 왔다. (F) → 오리는 공장에서 왔다.

18 ⓐ in trouble: 어려움에 처한
ⓑ in a fishing net: 어망에 갇힌

19 주어진 우리말을 영작하면 Get me out of this가 된다.

20 '강한'이라는 의미의 형용사가 와야 하므로 부사 strongly를 형용사 strong으로 고쳐야 한다.

21 ① '다행히 우린 상자에서 나올 수 있었다.'라고 언급만 되었을 뿐 방법에 대해서는 알 수 없다.

22 (A) want는 목적어로 to부정사를 취한다.
(B) pick up은 대명사 me가 중간에 위치해야 한다.
(C) I am very lucky!의 감탄문은 How lucky I am!이 된다.

23 문맥상 오리는 섬을 떠나 결국 ② '육지'에 도착했다는 의미가 적절하다.
① 뾰족한 끝 ③ 섬 ④ 바다 ⑤ 공장

24 '~하기를 바라다'는 「hope to + 동사원형」으로 쓴다.

25 강한 폭풍 때문에 풀려 났다고 했으므로 ② '강한 폭풍이 오리를 자유롭게 했다.'가 글의 내용과 일치한다.
① 파도는 오리를 작은 쓰레기 섬으로 실어 갔다. (→ 거대 쓰레기 섬)
③ 해변에는 많은 오리들이 있었다. (→ 많은 사람들)
④ 오리에게는 짧은 여행이었다. (→ 긴 여행)
⑤ 오리는 자신의 오리 친구들을 잊었다. (→ 언젠가 만나고 싶어 한다.)

MEMO