

[ Chapter One ]

p. 12

Aha!  
Culture

**Pokémon Go** 포켓몬 고

일본의 게임 업체인 닌텐도의 자회사 포켓몬 컴퍼니와 미국 구글의 증강 현실 소프트웨어 개발사가 공동 제작한 모바일 게임이에요. 2016년 7월 6일에 미국, 오스트레일리아, 뉴질랜드에서 출시되어 세계적으로 큰 화제가 됐죠. 애플리케이션(앱)을 켜고 돌아다니다 보면 현실의 공간 위치에 따라서 모바일 기기에 가상의 포켓몬이 출현하게 되고, 이것을 잡아 진화시켜 포켓몬 도감을 완성하는 게임이에요. 인기가 많은 게임이지만 안전사고 위험과 함께 포켓몬을 잡기 위해 타인의 개인 소유지에 침입하는 문제도 논란이 되고 있어요. (증강현실 등 미래 기술에 대한 더 자세한 내용은 따로 정리해 온라인 자료로 제공했습니다.)



p. 14

Aha!  
English

**It was a beautiful English summer.** 아름다운 영국의 여름이었다.

시간, 날씨, 계절, 명암 등을 나타낼 때는 주어 자리에 의미가 없는 it을 써요.

ex. It is two o'clock. 2시이다. (시간) / It was sunny yesterday. 어제는 화창했다. (날씨) / It is winter. 겨울이다. (계절) / It is getting dark. 점점 어두워지고 있다. (명암)

p. 19

Aha!  
English

**Grandpa always locks the shed.** 할아버지는 항상 헛간을 잠그신다.

always는 '항상'이라는 뜻으로, 어떤 행동이나 상황이 얼마나 자주 일어나는지를 나타내는 부사인 '빈도부사'의 하나예요. usually(대개, 보통), often(종종), sometimes(때때로) 등이 이런 부사인데, 일반동사 앞, be동사 뒤에 써요.

ex. He always drinks cold water. 그는 항상 차가운 물을 마신다.

[ Chapter Two ]

p. 25

Aha!  
English

**I don't know, but I'm going to find out.** 나는 모르지만 알아낼 것이다.

'~할 것이다'라는 미래의 일을 나타낼 때는 'be동사 + going to + 동사원형'으로 표현할 수 있어요. 미래는 'will + 동사원형'으로 나타내기도 하는데, 'be동사 + going to'는 보통 will보다 더 주어의 의지가 있고 계획이 있을 때 써요.

ex. He is going to learn French next year. 그는 내년에 프랑스어를 배울 것이다.

p. 29

Aha!  
English

**Something wet struck Ellie in the face.** 축축한 무언가가 엘리의 얼굴을 쳤다.

명사를 꾸며주는 형용사는 보통 명사 앞에 와요. 하지만 위 문장의 something처럼 -thing이나 -one 등으로 끝나는 명사는 형용사가 이 명사 뒤에서 꾸며줘요.

ex. I want to drink something cold. 나는 시원한 무언가를 마시고 싶다.

[ Chapter Three ]

p. 42

Aha!  
English

**King George V, of course!** 당연히 조지 5세 왕이다!

King George V는 '조지 5세 왕'이라는 뜻으로 V는 로마 숫자로 5를 말해요. 따라서 '5세'는 영어에 시 순서를 나타내는 시수(first, second, third, ...) the fifth로 읽으면 돼요.

ex. Queen Elizabeth I 엘리자베스 여왕 1세(Queen Elizabeth the first)

p. 45



**candlestick telephone** 캔들스틱 전화기

캔들스틱 전화기는 모양이 '촛대'처럼 생긴, 1890년대 후반부터 1940년대 까지 일반적으로 사용되던 스타일의 전화기예요. 캔들스틱 전화기는 스탠드의 가장 꼭대기에 송화구(입을 대고 말하는 곳)가 있고, 통화하는 동안에는 사용자가 수화기(귀를 대고 듣는 곳)를 귀에 대고 있어야 해요. 전화를 사용하지 않을 때는 수화기를 스탠드 옆에 있는 갈퀴에 걸어두죠.



[ Chapter Four ]

p. 50



**The bicycle was waiting for them.** 자전거가 그들을 기다리고 있었다.

'~하고 있었다'라는 과거의 진행을 나타낼 때는 'was/were + 동사원형-ing'로 표현할 수 있어요. 주어가 단수이면 was를, 복수이면 were를 쓰면 돼요.

ex. She was eating a banana tart. 그녀는 바나나 타르트를 먹고 있었다.

p. 58



**안테나의 역할**

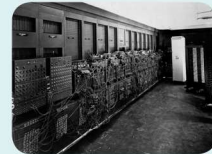
전파를 공중으로 보내거나 전달되어 온 전파를 받는 역할을 하는 장치가 바로 안테나예요. 라디오나 텔레비전 등에 있는 안테나 역시 방송사가 보낸 전파를 받아 해당 방송을 잘 듣거나 볼 수 있게 도와주는 역할을 하죠.

p. 61



**세계 최초의 컴퓨터**

세계 최초의 컴퓨터는 1946년에 미국에서 만들어진 에니악(ENIAC)이에요. P. 에커트(Eckert)와 J. W. 모클리(Mauchly)가 개발한 이 컴퓨터는 길이 25미터, 높이 2.5미터, 무게 30톤에 달하는 거대한 기계로, 18,000여 개의 진공관을 가지고 있었다고 해요. 이 컴퓨터는 주로 정부에서 군사적인 목적을 위해 이용했다고 하네요.



p. 62



**But it was more important that they find Grandpa ~.** 하지만 그들은 할아버지를 찾는 게 더 중요했다 ~.

이 문장의 원래 주어는 that 이하예요. 이렇게 주어가 길 경우에는 주어 자리에 간단히 it을 쓰고, 원래 주어 부분은 that을 앞에 쓴 다음 문장 뒤로 보내기도 해요. 이때 it은 뜻이 없어요.

ex. It is true that she likes him. 그녀가 그를 좋아한다는 것은 사실이다.

[ Chapter Five ]

p. 77



**I needed help, so I wrote the message.** 나는 도움이 필요했다, 그래서 메시지를 썼다.

접속사 so는 '그래서'라는 의미로 두 개의 문장이 인과관계(원인과 결과)일 때 쓸 수 있어요. so의 앞 문장은 원인이고, 뒤 문장은 결과를 나타내요.

ex. I got up late, so I was late for school. 나는 늦게 일어났다, 그래서 학교에 늦었다.

p. 79



**"I know why you went back to 1969," said Jake.** "나는 왜 당신이 1969년으로 돌아갔는지 알아요." 제이크가 말했다.

질문하는 의문문은 보통 '의문사 + 동사 + 주어?'의 순서대로 쓰지만, 이것이 동사의 목적어로 문장 안에 들어올 때는 순서가 '의문사 + 주어 + 동사'가 돼요.

ex. He's trying to figure out how it works. 그는 그것이 어떻게 작동하는지 알아내려고 노력 중이다.