

SNAKES & LADDERS 1

Game 2: When did you last....?

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk tanya jawab dalam kelompok tentang kegiatan di masa lampau (*personal recount*) menggunakan pertanyaan *When did you last....?*

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r bertanya jawab dalam kelompok kecil menggunakan kalimat tanya *When did you last...?* dengan bantuan kata kunci yang terdapat pada ular tangga (kata-kata yang digarisbawahi bisa diganti – sesuai dengan imajinasi dan kreativitas murid):
 1. *When did you last have a shower?*
 2. *When did you last swim?*
 3. *When did you last study English?*
 4. *When did you last write a letter to your friend?*
 5. *When did you last go for a walk?*
 6. *When did you last read a novel?*
 7. *When did you last wash your clothes?*
 8. *When did you last help people?*
 9. *When did you last watch TV?*
 10. *When did you last meet your friend?*
 11. *When did you last drink water?*
 12. *When did you last fast?*
 13. *When did you last recite the Qur'an?*
 14. *When did you last sweep the floor?*
 15. *When did you last play volleyball?*
 16. *When did you last phone your mother?*
 17. *When did you last ride your bicycle?*
 18. *When did you last cook dinner?*
- r merespon pertanyaan teman dengan kata keterangan waktu lampau, misalnya:
Student A: When did you last write a letter to your friend/family?
Student B: (I wrote a letter to my friend/family) last week.

Materi

- r Satu lembar SNAKES & LADDERS 1 untuk setiap kelompok (maksimum 8 kelompok)
- r Batu/penjepit kertas/kertas warna-warni/tutup botol dll untuk *counter/markers* (Lihat Catatan pada *Game 1*), setiap anak 1. Usahakan dalam satu kelompok tiap anak memiliki *counters* yang berbeda
- r Koin ratusan/lima puluhan/lima ratusan (atau dadu), 1 koin untuk setiap kelompok

Catatan

- r Setiap permainan dengan *Snakes & Ladders* ini mempunyai langkah-langkah yang sama. Bila murid sudah pernah memainkan *Game 1*, guru tidak perlu lagi mengulang penjelasan tentang cara-cara bermain. Guru masih bisa bertanya, *Do you know how to play this game?*

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
§ Murid bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 3 – 4 orang (untuk jumlah murid <30) atau 5 – 6 orang (untuk jumlah murid >35).	<i>Work in groups of 3 or 4.</i>
§ Jelaskan bahwa mereka akan bermain <i>Snakes & Ladders</i> atau dalam bahasa Indonesia disebut Ular Tangga. Tanyakan apakah mereka pernah atau tahu cara bermain ular tangga.	<i>Do you ever play SNAKES & LADDERS? Do you know how to play it? What do the snakes mean? What do the ladders mean?</i>
§ Berikan setiap kelompok 1 lembar Snakes & Ladders 1. Mintalah mereka untuk tidak mencorat-coret atau melipatnya.	<i>OK, I'll give each group this Snakes & Ladders. Don't write anything on this board. Now get a coin (any coin). One group one coin.</i>
§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya.	

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
<p>§ Mintalah setiap anak dalam setiap kelompok untuk memiliki <i>counter</i>.</p> <p>§ Mintalah setiap kelompok untuk bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan, pemain kedua, ketiga dst.</p> <p>§ Pemain pertama berhak untuk melempar koin terlebih dahulu. Bila muncul angka 100 atau 500, murid boleh berjalan 2 langkah dari START. Bila gambar yang keluar, murid hanya boleh berjalan 1 langkah dari START, dst.</p> <p>§ Berikan contoh, dan tuliskan contoh pertanyaan dan jawabannya di papan tulis. Bila murid A berjalan 2 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar/kata <i>swim</i>. Dia harus bertanya kepada pemain kedua, <i>When did you last swim?</i> Pemain kedua harus menjawab, <i>I swam last Saturday</i>. Murid bisa melanjutkan dengan pertanyaan tambahan, misalnya: <i>Where did you swim last Saturday?</i> dst. Batasi hanya dengan 2 pertanyaan. Jelaskan bahwa untuk jawaban tidak harus sesuai dengan kenyataan. Mereka bisa menggunakan imajinasi mereka.</p> <p>§ Murid bisa memulai permainan bila mereka telah memahami apa yang harus dilakukan.</p> <p>§ Pemenang dari permainan adalah pemain yang pertama kali melangkah ke FINISH. Meski demikian, permainan bisa dihentikan sewaktu-waktu bila memakan waktu lebih dari 30 menit untuk bisa mencapai FINISH.</p> <p>§ Lanjutkan permainan dan lakukan monitor untuk mengetahui apakah setiap murid mendapat giliran dan berbicara dalam bahasa Inggris. Catatlah kesalahan yang mungkin dilakukan murid karena catatan tersebut bisa berguna sebagai <i>feedback</i>. Sesekali berikan pujian bagi kelompok yang sudah bermain dengan baik.</p> <p>§ Lakukan <i>feedback</i> mengenai beberapa kesalahan yang dilakukan murid.</p> <p>§ Mintalah murid untuk mengumpulkan lembar <i>Snakes & Ladders</i> karena bisa digunakan untuk kelas yang lain.</p> <p>Saran kegiatan lain:</p> <p>§ Bila terlalu sulit, pertanyaan bisa diganti dengan <i>YES/NO questions, Did you ...?</i> Contoh: <i>A: Did you have a shower yesterday?</i> <i>B: Yes, I did. No, I didn't.</i></p>	<p><i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter?</i> <i>Good.</i></p> <p><i>Now, in your group, do 'hom pim pah' to see who will be the first player, second player, etc.</i></p> <p><i>The first player can play first. Flip the coin. If it shows a number, you can move 2 squares. If it shows a picture, you can only move 1 square.</i></p> <p><i>For example, if Rahma moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to ask player 2 a question. What's the question?</i></p> <p><i>'When did you last swim?'</i> <i>Player 2 has to answer:</i> <i>'I swam last Saturday'</i> <i>The answer doesn't have to be true. You can also use your imagination.</i> <i>A player who gets to FINISH first is the winner.</i></p> <p><i>OK, Andra, do you know what to do? What do you have to do/say if you land on number 4?</i></p> <p><i>A player who gets to FINISH first is the winner. Say 'Finish!' if one of you have reached FINISH.</i></p> <p><i>Well done! Now return the Snakes & Ladders please.</i></p>