

SNAKES & LADDERS 1

Game 3: Do you like....?

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk tanya jawab dan memberi pendapat dalam kelompok tentang kegiatan yang mereka suka/tidak suka.

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r memberi pendapat tentang kegiatan kesukaan mereka *'I like'* dan menanyakan pendapat orang lain tentang kegiatan kesukaan mereka dengan kalimat tanya *'Do you like...?'* atau *'What about you?'* dengan bantuan kata kerja yang terdapat pada ular tangga:

<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Do you like having a shower?</i> 2. <i>Do you like swimming?</i> 3. <i>Do you like studying English?</i> 4. <i>Do you like writing a letter to your friend?</i> 5. <i>Do you like going for a walk?</i> 6. <i>Do you like reading a novel?</i> 7. <i>Do you like washing your clothes?</i> 8. <i>Do you like helping people?</i> 9. <i>Do you like watching TV?</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 10. <i>Do you like meeting your friend?</i> 11. <i>Do you like drinking water?</i> 12. <i>Do you like fasting?</i> 13. <i>Do you like reciting the Qur'an?</i> 14. <i>Do you like sweeping the floor?</i> 15. <i>Do you like playing volleyball?</i> 16. <i>Do you like phoning your mother?</i> 17. <i>Do you like riding your bicycle?</i> 18. <i>Do you like cooking dinner?</i>
---	---

- r merespon pertanyaan teman: *'Yes, I do'* atau *'No, I don't'*, misalnya:
Student A: I like swimming. Do you like swimming?/What about you?
Student B: No, I don't./Yes, I do.

Materi

- r Satu lembar SNAKES & LADDERS 1 untuk setiap kelompok (maksimum 8 kelompok)
- r Batu/penjepit kertas/kertas /tutup botol dll untuk *counter/markers*, setiap anak 1 (Lihat Catatan pada *Game 1* untuk penjelasan mengenai *counters/markers*). Usahakan dalam satu kelompok tiap anak memiliki *counters* yang berbeda
- r Koin ratusan/lima puluhan/lima ratusan (atau dadu bila ada), 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* atau *2* 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?</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.</i>
§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya.	<i>Now get a coin (any coin). One group one coin.</i>

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
<p>§ Mintalah setiap anak dalam setiap kelompok untuk memiliki <i>counter</i>:</p>	<p><i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter? Good.</i></p>
<p>§ Mintalah setiap kelompok untuk bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan, pemain kedua, ketiga dst.</p>	<p><i>Now, do hom pim pah' to see who will be the first player, second player, etc.</i></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><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>§ Berikan contoh, bila murid A berjalan 2 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar/kata <i>swim</i>. Dia harus bertanya kepada pemain kedua, <i>How often do you swim?</i> Pemain kedua harus menjawab, <i>I never swim</i>. Murid bebas menambahkan alasan dll, misalnya: <i>I can't swim</i> atau <i>I don't like swimming</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 should you say?</i></p> <p><i>I like swimming. Do you like swimming?/ What about you?</i></p> <p><i>Player 2 has to answers:</i></p> <p><i>'Yes, I do.'</i></p> <p><i>or</i></p> <p><i>'No, I don't.'</i></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><i>A player who gets to FINISH first is the winner. Say 'Finish!' if one of you have reached FINISH.</i></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 feedback 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><i>Well done! Now return the Snakes & Ladders please.</i></p>
<p>Saran kegiatan lain:</p> <p>§ Untuk kelas yang lebih cepat, percakapan bisa diperpanjang misalnya:</p> <p><i>Student A: Do you like swimming?</i></p> <p><i>Student B: Yes, I do. What about you?</i></p> <p><i>Student A: Me too. When do you usually go swimming?</i></p> <p><i>Student B: I usually go swimming on Sunday morning. And what about you?</i></p> <p><i>Student A: I usually go swimming on Sunday afternoon.</i></p>	