

SNAKES & LADDERS 1

Game 4: Make a sentence

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk membuat kalimat positif/negatif tentang kegiatan sehari-hari para murid.

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r membuat kalimat positif atau negatif dalam bentuk *present simple tense* dengan bantuan kata kunci yang terdapat pada ular tangga. Misalnya: (1) *I don't usually have a shower in the evening./I always have a shower in the morning.*

Materi

- r Satu lembar SNAKES & LADDERS 1 untuk setiap kelompok (maksimum 8 kelompok)
- r *counter/markers* untuk setiap anak dalam kelompok (lihat Catatan pada Game 1)
- 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, 2* atau *3*, 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 juga 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. Now get a coin (any coin). One group one coin. Don't write anything on this board.</i>
§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya.	<i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter? Good.</i>
§ Mintalah setiap anak dalam setiap kelompok untuk memiliki <i>counter</i> .	<i>Now, do hom pim pah ' to see who will be the first player, second player, etc.</i>
§ Setiap kelompok bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan, pemain kedua, ketiga dst.	
§ 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.	<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>

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
<p>§ Pastikan sekali lagi apakah murid benar-benar paham apa yang harus dilakukan. Mintalah satu atau dua murid untuk memberikan contoh. Berikan kesempatan bagi murid yang lemah maupun yang lebih pintar dan juga murid laki-laki maupun perempuan.</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>§ Sebagai alternatif, permainan ini bisa disesuaikan dengan tingkatan murid (kelas VII, VIII atau IX). Permainan ini bisa menggunakan bentuk <i>present simple continuous</i> (<i>I am having a shower/He is swimming/She is riding her bicycle</i>), <i>past simple tense</i> (<i>I had shower this morning</i>).</p> <p>§ Misalnya, untuk kelas IX, para murid diharapkan sudah memahami perbedaan <i>present simple continuous</i> dengan <i>present simple tense</i> dalam kalimat. Untuk kotak no. 1 murid diharapkan bisa membuat kalimat: <i>I usually have a shower at 5 in the morning, but today I'm having a shower at 10.</i></p> <p>§ Tulislah contoh kalimat di papan tulis bila perlu.</p> <p>§ Selain menggunakan <i>Snakes & Ladders 1</i>, bisa juga menggunakan Card Versions of Snakes & Ladders 1 yang bisa di lihat pada halaman 2. Fotokopilah menurut jumlah kelompok dan potong-potong. Kartu-kartu tersebut bisa digunakan seperti dalam permainan kartu. Tumpuk dengan gambar menghadap ke bawah dan taruh di tengah-tengah kelompok. Setiap pemain bergantian mengambil gambar dan membuat kalimat atau bertanya jawab. Permainan ini bisa menjadi lebih kompetitif bila pemain lain menyatakan kalimat tersebut benar, maka dia bisa menyimpan kartu tersebut, bila salah, pemain lain bisa merebutnya dengan membuat kalimat yang benar. Pemenang adalah pemain dengan jumlah kartu terbanyak.</p>	<p><i>For example, if Eka moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to ask player 2 a question. What should you say?</i> <i>For example: (2. swim) I always swim in the river.</i></p> <p><i>Do you know what to do?</i> <i>Let's start the game.</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 and Ladders please.</i></p>