

## BOARD GAME 1

## Game 8: Have you got...?

## Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional yang melibatkan tindak tutur meminta dan memberi informasi tentang benda-benda yang dimiliki.

## Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r bertanya jawab dalam kelompok kecil menggunakan kalimat tanya *Have you got ....?* dan *How much/many.....have you got?* dengan bantuan gambar yang terdapat pada *board game*.

- |  |   |
|--|---|
| 1. <i>Have you got any bread? (U)</i><br><i>How much bread have you got?</i>         | 17. <i>Have you got any oranges? (C)</i><br><i>How many oranges have you got?</i>     |
| 2. <i>Have you got any bicycles? (C)</i><br><i>How many bicycles have you got?</i>   | 18. <i>-(Throw again!)</i>  |
| 3. <i>Have you got any coffee? (U)</i><br><i>How much coffee have you got?</i>       | 19. <i>Have you got any jackets? (C)</i><br><i>How many jackets have you got?</i>     |
| 4. <i>Have you got any computers? (C)</i><br><i>How many computers have you got?</i> | 20. <i>Have you got any vegetable? (U)</i><br><i>How much vegetable have you got?</i> |
| 5. <i>-(Throw again!)</i>  | 21. <i>Have you got any eggs? (C)</i><br><i>How many eggs have you got?</i>           |
| 6. <i>Have you got any comics? (C)</i><br><i>How many comics have you got?</i>       | 22. <i>Have you got any apples? (C)</i><br><i>How many apples have you got?</i>       |
| 7. <i>Have you got any milk? (U)</i><br><i>How much milk have you got?</i>           | 23. <i>Have you got any fruit? (U)</i><br><i>How much fruit have you got?</i>         |
| 8. <i>Have you got any pencils? (C)</i><br><i>How many pencils have you got?</i>     | 24. <i>Have you got any bananas? (C)</i><br><i>How many bananas have you got?</i>     |
| 9. <i>Have you got any doughnuts? (C)</i><br><i>How many doughnuts have you got?</i> | 25. <i>Have you got any rice? (U)</i><br><i>How much rice have you got?</i>           |
| 10. <i>Have you got any cameras? (C)</i><br><i>How many cameras have you got?</i>    | 26. <i>Have you got any fish? (C)</i><br><i>How many fish have you got?</i>           |
| 11. <i>-(Miss a turn)</i>  | 27. <i>Have you got any butter? (U)</i><br><i>How much butter have you got?</i>       |
| 12. <i>Have you got any cakes? (C)</i><br><i>How many cakes have you got?</i>        | 28. <i>Have you got any birds? (C)</i><br><i>How many birds have you got?</i>         |
| 13. <i>Have you got any stereos? (C)</i><br><i>How many stereos have you got?</i>    | 29. <i>-(Miss a turn)</i>   |
| 14. <i>Have you got any cats? (C)</i><br><i>How many cats have you got?</i>          | 30. <i>Have you got any cheese? (U)</i><br><i>How much cheese have you got?</i>       |
| 15. <i>Have you got any sugar? (U)</i><br><i>How much sugar have you got?</i>        | 31. <i>Have you got any magazines? (C)</i><br><i>How many magazines have you got?</i> |
| 16. <i>Have you got any tea? (U)</i><br><i>How much tea have you got?</i>            |   |

- r merespon pertanyaan teman menggunakan *Yes, I have/No, I haven't* dan memberi respon lanjutan untuk *countable nouns: I've got a/some/a lot/a few* dan untuk *uncountable nouns: I've got some/a lot/a little*.

## Materi

- r Satu lembar BOARD GAME 1 untuk setiap kelompok (maksimum 8 kelompok)
- r Batu/penjepit kertas/kertas warna-warni/tutup botol dll untuk *counter/markers*, setiap anak 1 (Lihat Catatan pada *Game 6* untuk penjelasan mengenai *counters/markers*). 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 *board game* ini mempunyai langkah-langkah yang sama. Bila murid sudah pernah memainkan *Game 6* atau *7*, guru tidak perlu lagi mengulang penjelasan tentang cara-cara bermain. Guru masih bisa bertanya, *"Do you know how to play this game?"*
- r Perlu diingat bahwa pada permainan *board game* terdapat kotak-kotak *Miss a turn* dan *Throw again!* Bila murid sampai pada *Miss a turn* berarti murid tidak dapat mendapat kesempatan untuk bermain pada putaran berikutnya. Sedangkan *Throw again!* berarti murid harus melemparkan koinnya sekali lagi sebelum berbicara.

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
<p>§ Murid bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 3 – 4 orang (untuk jumlah murid &lt;30) atau 5 – 6 orang (untuk jumlah murid &gt;35).</p> <p>§ Jelaskan bahwa mereka akan bermain <i>board game</i> tentang meminta dan memberi informasi tentang benda-benda yang dimiliki.</p> <p>§ Tunjukkan <i>board game 1</i> dan tanyakan apakah mereka pernah bermain <i>board game</i>. Berikan setiap kelompok 1 <i>board game</i>. Mintalah mereka untuk tidak mencoret-coret atau melipatnya.</p> <p>§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya dan satu <i>counter</i> untuk setiap anak dalam kelompok.</p> <p>§ Mintalah setiap kelompok untuk bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama, 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>§ Sebelum memulai, mintalah setiap pemain untuk memilih 10 benda (yang mana saja) yang mereka punyai (dan memberi tanda v), dan sisanya tidak mereka miliki (x). Berilah contoh misalnya dengan menyebut pilihan sendiri atau menanyakan pilihan murid.</p> <p>§ Berikan contoh, bila pemain pertama berjalan 1 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar <i>bread</i>. Dia harus menjawab pertanyaan pemain kedua. Contoh: <i>Player 1: Have you got any bread?</i> <i>Player 2: (v) Yes, I have. OR (X) No, I haven't.</i> <i>Player 1: How much?</i> <i>Player 2: (I've got) some/a lot/a little.</i> Tulislah contohnya di papan tulis.</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>board game</i> karena bisa digunakan lagi.</p>	<p><i>Work in groups of 3 or 4.</i></p> <p><i>You'll play a board game about countable and uncountable nouns.</i> <i>What's countable noun? Uncountable noun?</i> <i>Okay, look at this board game. Do you ever play a game like this? Do you know how to play it?</i> <i>OK, I'll give each group this boardgame. Now get a coin (any coin). One group one coin. Don't write anything on this board.</i></p> <p><i>Now everybody, show me your counters/markers.</i> <i>Has everyone got a counter?</i> <i>Good.</i></p> <p><i>Now, 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>Choose 10 things from the boardgame. You've got these 10 things and you haven't got the rests.</i> <i>Aris, what 10 things have you got?</i></p> <p><i>For example, if Ana moves 1 square and lands on picture no 1, she has to ask a question to player 2. What's the question?</i></p> <p><i>A player who gets to FINISH first is the winner.</i></p> <p><i>Well done! Now return the board games please.</i></p>