

BOARD GAME 2

Game 10: Requests & offers

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional yang melibatkan tindak tutur menawarkan, meminta, memberi dan menolak jasa.

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r bertanya jawab dalam kelompok kecil menggunakan kalimat *requests* dan *offers* dengan bantuan gambar yang terdapat pada *board game*.

REQUESTS:

1. *Can you take off your shoes, please?*
2. *Can you pass me that dictionary, please?*
3. *Can you lend me your pen, please?*
4. *Can you make the bed, please?*
5. *Can you turn down the volume, please?*
6. *Can you turn off your mobile phone, please?*
7. *Can you clear the table, please?*
8. *Can you clean the blackboard, please?*
9. *Can you close the door, please?*

OFFERS:

1. *Can I post the letter for you?*
2. *Can I empty the rubbish bin for you?*
3. *Can I turn on the light for you?*
4. *Can I answer the phone for you?*
5. *Can I get you some water?*
6. *Can I help you carry those books?*
7. *Can I wash the dishes for you?*
8. *Can I sweep the floor for you?*
9. *Can I open the window for you?*

- r merespon kalimat *requests* dan *offers* teman dengan sopan, baik itu menerima atau pun menolak, misalnya:

REQUEST: Tim A: *Can you open the window, please?*
Tim B: *Sure.* Or *Sorry, but it's very cold today.*

OFFER: Tim B: *Can I post the letter for you?*
Tim A: *Yes, please. Thanks.* Or *Thanks, but I'll do it myself later.*

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 – 9*, guru tidak perlu lagi mengulang penjelasan tentang cara-cara bermain. Guru masih bisa bertanya, *"Do you know how to play this game?"*
- r Secara kultural, membuat *requests* dan *offers* dalam bahasa Inggris secara lisan adalah kegiatan yang cukup sulit bagi kebanyakan murid pada tingkatan ini sehingga untuk mengurangi rasa takut murid permainan ini dilakukan dalam bentuk tim. *Game 10* ini adalah permainan tim (*team game*). Pastikan bahwa setiap anggota dalam tim mendapat kesempatan untuk berbicara. Lakukan pemantauan sesering mungkin.
- r Selain menggunakan *'Can you ...?'* untuk request dan *'Can I...?'* untuk offer, bisa juga menggunakan ungkapan-ungkapan seperti contoh sebagai berikut (sangat sopan):

Requests: *Could you open the window, please?*
Would you open the window, please?

Accepting: *Yes, sure./Yes, with pleasure.*
Refusing: *I'm sorry, I have something else to do./*
Sorry, I'm busy right now.

Offers: *Shall I post the letter for you?*
Would you like me to post the letter for you?

Accepting: *Yes, please. (That's very kind of you.)*
Refusing: *Oh, no thank you. (I'll do it myself.)*

- r Untuk murid-murid yang baru mengenal ungkapan-ungkapan ini, sebaiknya menggunakan satu macam ungkapan saja seperti *'Can you ...?'* atau *'Can I...?'* yang terdapat pada Tujuan di atas.

LANGKAH-LANGKAH/PROSEDUR	INSTRUKSI
<p>§ Murid bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang (untuk jumlah murid <30) atau 5-6 orang (untuk jumlah murid >35). Tiap kelompok membagi anggotanya menjadi <i>Team A</i> dan <i>Team B</i>. Murid-murid pada tiap Tim A dan B harus bekerja sama.</p> <p>Catatan: Bila memungkinkan jumlah murid pada setiap kelompok adalah genap, sehingga jumlah murid pada Tim A dan Tim B seimbang. Misalnya, bila kelompok terdiri dari 4 orang, Tim A dan Tim B masing-masing terdiri dari 2 orang.</p>	<p><i>Work in groups of 3 or 4 (or 5 – 6). Decide who will become Tim A and Tim B.</i></p>
<p>§ Jelaskan bahwa mereka akan bermain <i>board game</i> tentang <i>requests</i> dan <i>offers</i>.</p>	<p><i>You'll play a board game about requests and offers. Give me an example of a request and an offer. Write the sentence on the board, please.</i></p>
<p>§ Tunjukkan <i>board game 2</i> dan tanyakan apakah mereka pernah bermain <i>board game</i>. Pada <i>board game 2</i> murid harus bisa membuat <i>offers</i> dan <i>requests</i>. Tim A menawarkan bantuan (<i>make an offer</i>) pada Tim B, dan Tim B meminta bantuan (<i>make a request</i>) pada Tim A. Hal ini juga berlaku sebaliknya. Pastikan juga bahwa murid memahami gambar dan kata kunci di bawahnya.</p>	<p><i>Okay, look at this board game. Do you ever play a game like this? Look at the pictures and the prompts below. Are there any words or pictures you don't understand?</i></p>
<p>§ Berikan setiap kelompok 1 <i>board game</i>. Mintalah mereka untuk tidak mencorat-coret atau melipatnya.</p>	<p><i>OK, I'll give each group this board game. Now get a coin (any coin). One group one coin. Don't write anything on this board.</i></p>
<p>§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya dan sebuah <i>counter</i> untuk tiap anak.</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, Tim A atau B.</p>	<p><i>Now, do 'hom pim pah' to see who will start the game, 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 in team A/B 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 salah satu anggota tim A berjalan 2 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar <i>pass me/that dictionary</i>. Dia harus membuat kalimat <i>request</i>, <i>Can you pass me that dictionary, please?</i> Murid B harus meresponnya (bisa menerima atau menolak), <i>Yes, sure. Here it is</i>, atau <i>Sorry, I'm busy doing my homework</i>. Periksa sekali lagi apakah murid benar-benar memahami apa yang harus dilakukan.</p>	<p><i>For example, if Team A moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to make a request. What's the question? 'Can you pass me that dictionary please?' One of the students in team B has to reply: 'Yes, sure. Here it is' or 'Sorry, I'm busy doing my homework'</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>Do you know what to do? OK, let's start then.</i></p> <p><i>Any 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. Setiap murid dalam setiap tim harus mendapat kesempatan.</p>	
<p>§ 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. Setelah permainan, lakukan <i>feedback</i> mengenai beberapa kesalahan yang dilakukan murid.</p>	
<p>§ Mintalah murid untuk mengumpulkan lembar <i>board game</i> karena bisa digunakan untuk kelas yang lain.</p>	<p><i>Well done! Now return the board games please.</i></p>