

## SNAKES & LADDERS 1

### Game 1: How often do you...?

#### Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk tanya jawab dalam kelompok menggunakan pertanyaan *How often do you...?*

#### Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r bertanya jawab dalam kelompok kecil menggunakan kalimat tanya *How often do you...?* dengan bantuan kata kunci yang terdapat pada ular tangga (kata-kata yang digarisbawahi bisa diganti sesuai dengan imajinasi dan kreativitas murid). Misalnya: *3. How often do you study Geography?*

- |   |  |
|---|--|
| <i>1. How often do you have a shower?</i>                 | <i>10. How often do you meet your friend?</i>  |
| <i>2. How often do you swim?</i>                          | <i>11. How often do you drink water?</i>       |
| <i>3. How often do you study English?</i>                 | <i>12. How often do you fast?</i>              |
| <i>4. How often do you write a letter to your friend?</i> | <i>13. How often do you recite the Qur'an?</i> |
| <i>5. How often do you go for a walk?</i>                 | <i>14. How often do you sweep the floor?</i>   |
| <i>6. How often do you read a novel?</i>                  | <i>15. How often do you play volleyball?</i>   |
| <i>7. How often do you wash your clothes?</i>             | <i>16. How often do you phone your mother?</i> |
| <i>8. How often do you help people?</i>                   | <i>17. How often do you ride your bicycle?</i> |
| <i>9. How often do you watch TV?</i>                      | <i>18. How often do you cook dinner?</i>       |

- r merespon pertanyaan teman dengan menggunakan kalimat lengkap dengan *frequency*, misalnya:  
*Student A: How often do you write a letter to your friend?*  
*Student B: I sometimes write a letter to my friend once a month.*

#### 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*, 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 dan berlaku juga untuk Game 2 - 5. Tanyakan kepada murid untuk memperkenalkan permainan: *Have you ever played Snakes and Ladders? Do you know how to play this game? What do the snakes/ladders mean?*

- r (\*\*) *Counters/markers* adalah penanda untuk setiap pemain. *Counter* bisa berupa: koin 25 atau 50 rupiah, kertas yang digunting/disobek kecil-kecil dan diberi nama, tutup botol minuman, batu/kerikil, tutup pena atau apapun yang ukurannya tidak melebihi kotak-kotak pada ular tangga. Usahakan setiap anak mempunyai *counter* yang berbeda. Agar menghemat waktu, hal ini bisa dilakukan sehari sebelum bermain. Mintalah setiap murid untuk membawa satu *counter* yang sudah dipersiapkan di rumah. Bila tidak ada waktu untuk mempersiapkan *counter*, cara tercepat adalah memberi setiap anak guntingan kertas berukuran kurang lebih 1X1 cm dan meminta mereka untuk memberi nama mereka masing-masing.

Misal:



- r Sebagai alternatif, kata tanya dalam permainan ini juga bisa diganti dengan *"What time do you usually ...?"*
- r Card Versions of Snakes & Ladders 1 (lihat halaman 2): Alternatif lain adalah menggunakan versi kartu permainan ini yang terdapat pada halaman 2 untuk memperkuat kosakata, keterampilan menulis berbicara atau melatih pengucapan dan kelancaran murid (*drilling*). Untuk memperkuat kosakata, fotokopilah lembaran tersebut sebanyak beberapa set, masing-masing satu set untuk satu kelompok. Murid bisa bermain tebak-tebakkan dengan menggunakan kartu-kartu tersebut tersebut maupun membuat kalimat baik secara tulis maupun lisan. Untuk kegiatan *drilling* guru hanya memerlukan satu set dan bisa difotokopi dalam ukuran besar, sehingga kartu-kartu tersebut berfungsi sebagai *flash cards* untuk melatih pengucapan dan kelancaran. Misalnya:  
*Teacher: have a shower*  
*Students: How often do you have a shower?* atau  
*Student A: I have a shower twice a day.*

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 &amp; Ladders</i> atau dalam bahasa Indonesia disebut Ular Tangga.	<i>Do you ever play SNAKES &amp; LADDERS? Do you know how to play it?</i>
§ Tanyakan apakah mereka pernah atau tahu cara bermain ular tangga.	<i>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 &amp; ladders. Now get a coin (any coin). One group one coin. Don't write anything on this board.</i>
§ Tanyakan apa yang dimaksud dengan 'ular' dan 'tangga' (ular=turun dan tangga=naik/ <i>snakes=going down &amp; ladders=going up</i> ).	<i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter? Good.</i>
§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya dan sebuah <i>counter</i> untuk setiap pemain dalam setiap kelompok.	
§ Mintalah setiap kelompok untuk bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama, pemain kedua, ketiga dst.	<i>Now, do hom pim pah' to see who will be the first player, second player, etc.</i>
§ 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>
§ 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> .	<i>For example, if Eka moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to ask player 2 a question. What's the question?</i>  <i>'How often do you swim?'</i> <i>Player 2 has to answers:</i> <i>'I never swim'</i> <i>or</i> <i>'I always swim everyday'</i>
§ 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.	<i>A player who gets to FINISH first is the winner.</i>
§ 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> . Sese kali berikan pujian bagi kelompok yang sudah bermain dengan baik.	
§ Lakukan <i>feedback</i> mengenai beberapa kesalahan yang dilakukan murid.	
§ Mintalah murid untuk mengumpulkan lembar <i>Snakes &amp; Ladders</i> karena bisa digunakan untuk kelas yang lain.	<i>Well done! Now return the Snakes &amp; Ladders please.</i>