

BOARD GAME 1

Game 6: Spelling game

Kompetensi Dasar

Membaca nyaring bermakna dengan bertanya jawab tentang ejaan kata benda dengan ucapan dan tekanan yang berterima.

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r Memahami dan membaca nyaring bermakna dengan mengeja kata benda dengan bantuan gambar yang terdapat pada *board game 1*.

1. <i>bread</i> /bred/	10. <i>cake</i> /keɪk/	20. <i>fruit</i> /fru:t/
2. (a) <i>bicycle</i> /ˈbaɪsɪkl/	11. (a) <i>stereo</i> /ˈsteriəʊ/	21. (a) <i>banana</i> /bəˈnɑːnə/
3. <i>coffee</i> /ˈkɒfi/	12. (a) <i>cat</i> /kæt/	22. <i>rice</i> /raɪs/
4. (a) <i>computer</i> /kəmˈpjʊtə/	13. <i>sugar</i> /ˈʃʊɡə/	23. (a) <i>fish</i> /fɪʃ/
5. <i>comics</i> /ˈkɒmɪks/	14. <i>tea</i> /ti:/	24. <i>butter</i> /ˈbʌtə/
6. <i>milk</i> /mɪlk/	15. <i>oranges</i> /ˈɒrɪndʒɪz/	25. (a) <i>bird</i> /bɜːd/
7. (a) <i>pencil</i> /ˈpensl/	16. (a) <i>jacket</i> /ˈdʒækt/	26. <i>cheese</i> /tʃiːz/
8. <i>doughnuts</i> /ˈdaʊnʌts/	17. <i>vegetables</i> /ˈvedʒəbəl/	27. <i>magazines</i> /ˈmæɡəziːnz/
9. (a) <i>camera</i> /ˈkæmə/	18. <i>eggs</i> /eɪɡz/	
	19. <i>apples</i> /ˈæpl/	

- r merespon pertanyaan teman menggunakan kalimat lengkap dengan *a/an/Ø*, dan mengejanya dan mengeja kata bendanya dengan pelafalan yang tepat; misalnya:

Player 2: What's this in English?

Player 1: It's a bicycle.

Player 2: How do you spell it?

Player 1: It's b - i - c - y - c - l - e.

Player 2: How do you pronounce it?

Player 1: ˈbaɪsɪkl

Materi

- r Satu lembar *BOARD GAME 1 untuk setiap kelompok (maksimum 8 kelompok)
- r Batu/penjepit kertas/kertas warna-warni/tutup botol dll sebagai ** *counter/marker*; setiap anak 1. Usahakan dalam satu kelompok tiap anak memiliki *counters/markers* yang berbeda
- r Koin ratusan/lima puluhan/lima ratusan (atau dadu), 1 koin untuk setiap kelompok

Catatan

- r (*) Board game sedikit berbeda dengan Snakes & Ladders (karena tidak terdapat ular dan tangga) namun langkah-langkahnya serupa. Perbedaannya adalah ketika bermain murid tidak 'naik' dan 'turun' tapi melewati *Throw again!* (=murid berkesempatan untuk melempar koinnya sekali lagi sebelum berbicara), dan *Miss a turn*. (=murid tidak mendapat kesempatan untuk bermain pada satu putaran berikutnya).
- r (**) Seperti yang juga digunakan dalam permainan *Snakes & Ladders*, *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:



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).</p> <p>§ Jelaskan bahwa mereka akan bermain <i>board game</i> tentang <i>spelling</i> dan <i>pronunciation</i> kata benda-kata benda yang terdapat pada permainan tersebut. Catatan: permainan ini bisa dilakukan terpisah bila waktu tidak mencukupi, misalnya <i>spelling game</i> saja dan <i>pronunciation game</i> bisa dilakukan pada pelajaran yang akan datang.</p> <p>§ Tunjukkan <i>board game</i>-nya dan pastikan bahwa murid mengenal semua gambar yang terdapat pada <i>board game</i>. Tulislah di papan tulis bila perlu untuk meningkatkan rasa percaya diri murid.</p> <p>§ Berikan setiap kelompok 1 <i>board game</i>. Mintalah mereka untuk tidak mencorat-coret atau melipatnya.</p> <p>§ Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya dan satu <i>counter</i> untuk setiap anak.</p> <p>§ Mintalah setiap kelompok untuk bermain 'hom pim pah' untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan, 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>§ Berikan contoh, bila pemain pertama berjalan 2 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar <i>bicycle</i>. Pemain 2 harus bertanya kepada pemain 1, <i>What's this in English?</i> Pemain pertama harus menjawab, <i>It's a bicycle</i>. Lalu pemain 2 bertanya lagi, <i>How do you spell 'bicycle'?</i> Pemain pertama harus mengejanya: It's b-i-c-y-c-l-e.</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>. 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>Saran kegiatan lain</p> <p>§ Gunakan Card Versions of Board Game 1 pada halaman 16 - 17 untuk mengadaptasi permainan ini. Kartu-kartu ini sangat berguna untuk digunakan sebagai kegiatan <i>drilling</i> khususnya untuk kelas VII, misalnya untuk melatih pengucapan dan kosakata. Guru bisa memfotokopi dan memperbesar kartu-kartu tersebut sebagai <i>flash cards</i> atau membuat beberapa set kecil sebagai permainan kartu.</p>	<p><i>Work in groups of 3 or 4. You'll play a spelling and pronunciation game. Okay, look at this board game. Do you ever play this game?</i></p> <p><i>Do you know all the pictures on this board?</i></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><i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter? Good.</i></p> <p><i>Now, do hom pim pah' to decide 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>For example, if Ana moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to answer player 2's question. What's the question? 'What's this in English?', 'How do you spell it?' and 'How do you pronounce it?' Ana has to try to answer it.</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>