

BOARD GAME 1

Game 7: I've got some bread

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk membuat kalimat positif/negatif dengan menggunakan *I've got.../I haven't got any....*

Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r membuat kalimat positif atau negatif (*I've got.../I haven't got any....*) dengan bantuan gambar yang terdapat pada *board game*.
(C: Countable / U: Uncountable)

- | | |
|---|---|
| 1. (+) <i>I've got some bread. (U)</i> (-) <i>I haven't got any bread.</i> | 17. (+) <i>I've got an orange/some oranges. (C)</i> (-) <i>I haven't got any oranges.</i> |
| 2. (+) <i>I've got a bicycle. (C)</i> (-) <i>I haven't got a bicycle.</i> | 18. - |
| 3. (+) <i>I've got some coffee. (U)</i> (-) <i>I've haven't got any coffee.</i> | 19. (+) <i>I've got a jacket. (C)</i> (-) <i>I haven't got a jacket.</i> |
| 4. (+) <i>I've got a computer. (C)</i> (-) <i>I haven't got a computer.</i> | 20. (+) <i>I've got some vegetables. (U)</i> (-) <i>I haven't got any vegetables.</i> |
| 5. - | 21. (+) <i>I've got some eggs. (C)</i> (-) <i>I haven't got any eggs.</i> |
| 6. (+) <i>I've got a comic/some comics. (C)</i> (-) <i>I haven't got any comics.</i> | 22. (+) <i>I've got an apple/some apples. (C)</i> (-) <i>I haven't got any apples.</i> |
| 7. (+) <i>I've got some milk. (U)</i> (-) <i>I haven't got any milk.</i> | 23. (+) <i>I've got some fruit. (U)</i> (-) <i>I haven't got any fruit.</i> |
| 8. (+) <i>I've got a pencil/some pencils. (C)</i> (-) <i>I haven't got any pencils.</i> | 24. (+) <i>I've got a banana/some bananas. (C)</i> (-) <i>I haven't got any bananas.</i> |
| 9. (+) <i>I've got some doughnuts. (C)</i> (-) <i>I haven't got any doughnuts.</i> | 25. (+) <i>I've got some rice. (U)</i> (-) <i>I haven't got any rice.</i> |
| 10. (+) <i>I've got a camera. (C)</i> (-) <i>I haven't got a camera.</i> | 26. (+) <i>I've got a fish. (C)</i> (-) <i>I haven't got a fish.</i> |
| 11. - | 27. (+) <i>I've got some butter. (U)</i> (-) <i>I haven't got any butter.</i> |
| 12. (+) <i>I've got some cakes. (C)</i> (-) <i>I haven't got any cakes.</i> | 28. (+) <i>I've got a bird. (C)</i> (-) <i>I haven't got a bird.</i> |
| 13. (+) <i>I've got a stereo/tape player. (C)</i> (-) <i>I haven't got a stereo/tape player.</i> | 29. - |
| 14. (+) <i>I've got a cat. (C)</i> (-) <i>I haven't got a cat.</i> | 30. (+) <i>I've got some cheese. (U)</i> (-) <i>I haven't got any cheese.</i> |
| 15. (+) <i>I've got some sugar. (U)</i> (-) <i>I haven't got any sugar.</i> | 31. (+) <i>I've got a magazine/some magazines. (C)</i> (-) <i>I haven't got any magazines.</i> |
| 16. (+) <i>I've got some tea. (U)</i> (-) <i>I haven't got any tea.</i> | |

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 1 atau Game 6 untuk penjelasan mengenai *counter*). 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*, 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 |
|---|---|
| § 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>board game</i> tentang <i>countable/uncountable nouns</i> (=kata benda yang dapat dihitung dan tidak bisa dihitung) bentuk tunggal dan plural. | <i>You'll play a board game about countable and uncountable nouns. Can you name some countable or uncountable nouns?</i> |
| § Tunjukkan <i>board game</i> -nya dan tanyakan apakah mereka pernah bermain permainan seperti ini. | <i>Okay, look at this board game. Do you ever play such a game? Do you know how to play it?</i> |
| § Berikan setiap kelompok 1 <i>board game</i> . Mintalah mereka untuk tidak mencorat-coret atau melipatnya. | <i>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> |
| § Mintalah setiap kelompok untuk menyediakan satu uang logam/koin berapapun nilainya dan satu <i>counter</i> untuk setiap anak dalam setiap kelompok. | <i>Now everybody, show me your counters/markers. Has everyone got a counter? Good.</i> |
| § 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 pemain pertama berjalan 2 langkah dari START, maka dia berhenti pada gambar <i>bicycle</i> . Dia harus menjawab pertanyaan pemain kedua, <i>Have you got a bicycle?</i> Pemain pertama harus menjawab, <i>Yes, I've got a bicycle.</i> , atau <i>No, I haven't got a bicycle</i> . Untuk kelas yang agak kuat, murid boleh menambahkan informasi tambahan seperti: <i>I often go to school by bicycle</i> atau <i>I can't ride a bicycle</i> . | <i>For example, if Andra moves 2 squares and lands on picture number 2, he has to answer player 2's question. What's the question? 'Have you got a bicycle?' Player 1 has to answer: 'Yes, I've got a bicycle' or 'No, I haven't got a bicycle'</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> . Sesekali 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>board game</i> karena bisa digunakan untuk kelas yang lain. | <i>Well done! Now return the board games please.</i> |