

## BOARD GAME 1

## Game 9: I think a bicycle is ...

## Kompetensi Dasar

Mengungkapkan makna dalam bentuk memberi pendapat, menerima dan menolak pendapat tentang perbandingan benda-benda di sekitar.

## Tujuan

Murid diharapkan bisa:

- r menyebutkan nama benda dan kata sifat yang mendeskripsikan kata benda tersebut.
- r memberi pendapat dalam bentuk membuat kalimat *comparative* dan atau *superlative* dengan bantuan gambar yang terdapat pada *boardgame* maupun benda-benda lain di sekitar mereka.  
Contoh: (1) *A bicycle is slower than a motorbike.* (14) *A cat is the funniest animal.*
- r merespon kalimat teman dengan mengungkapkan pendapat, rasa setuju/tidak setuju dengan ragam bahasa yang berterima:

*Giving opinions: I think ...  
In my opinion ...  
From my point of view ...  
For me ...*

*Agreeing: I agree.  
That's right.  
You're right.  
I think the same.*

*Disagreeing: I don't really agree.  
I disagree.  
I don't think that's right.  
I don't think so.*

Contoh:

*Player 1: A cat is the funniest animal.*

*Player 2: I agree.*

*Player 3: I disagree. I think a rabbit is funnier than a cat/a rabbit is the funniest.*

## 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 – 8*, guru tidak perlu lagi mengulang penjelasan tentang cara-cara bermain. Guru masih bisa bertanya, *"Do you know how to play this game?"*
- r Bila percakapan memberi pendapat, menerima maupun menolak pendapat terlalu sulit dilakukan, murid bisa membuat kalimat membandingkan (positif/negatif) saja. Namun bila ingin menekankan pada kelancaran (*fluency*), berikan kebebasan kepada murid untuk mencoba menggunakan ungkapan-ungkapan di atas dengan menuliskannya di papan tulis sehingga murid tidak merasa takut berbahasa Inggris dalam berinteraksi dengan teman temannya dalam kegiatan ini.

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>. Tunjukkan dan tanyakan apakah mereka pernah bermain <i>board game</i> seperti ini.</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 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>§ Jelaskan bahwa dalam <i>board game</i> ini, mereka harus membuat percakapan dengan semua atau salah satu pemain dalam kelompok mereka. Percakapan tersebut berupa memberi pendapat dengan cara membandingkan benda-benda yang terdapat dalam <i>board game</i> dengan benda-benda lain (<i>comparative</i> dan <i>superlative</i>)</p> <p>§ Sebelum bermain <i>elicit</i> pancinglah dari murid nama-nama kata benda pada <i>board game</i> dan kata sifat yang menerangkannya. Bila perlu, tulislah di papan tulis.</p> <p>§ Berikan contoh, bila pemain pertama melempar koin dan muncul angka, maka dia berjalan 2 langkah dari START. Berarti dia berhenti pada gambar <i>bicycle</i>. Pemain tersebut harus membuat kalimat perbandingan dengan kata <i>bicycle</i> yang diawali dengan <i>I think ...</i> (Lihat contoh di samping). Tulislah contoh tersebut di papan tulis bila perlu agar murid lebih memahami.</p> <p>§ Pastikan sekali lagi apakah murid benar-benar paham apa yang harus dilakukan. Mintalah satu atau dua murid untuk memberikan contoh. Berikan kesempatan bagi murid yang lemah maupun yang lebih pintar dan juga murid laki-laki maupun perempuan.</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. Lakukan <i>feedback</i> mengenai beberapa kesalahan yang dilakukan murid di akhir permainan bila diperlukan.</p> <p>§ Mintalah murid untuk mengumpulkan lembar <i>board game</i> karena bisa digunakan untuk kelas yang lain.</p>	<p><i>Work in groups of 3 or 4.</i></p> <p><i>You'll play a boardgame.</i> <i>Do you ever play this game? Do you know how to play it?</i></p> <p><i>OK, I'll give each group this board game. Don't write anything on this board game.</i></p> <p><i>Now get a coin (any coin). One group one coin. Don't write anything on this board.</i> <i>Now everybody, show me your counters/markers. 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>What adjective best describes the first noun on the boardgame? Give me an example.</i></p> <p><i>For example, if Ana moves 2 squares and lands on picture number 2, she has to compare a bicycle with other means of transport.</i> <i>Ana has to say: "I think a bicycle is faster than a becak." One of her friends in the group has to give his/her opinion.</i></p> <p><i>Example:</i> <i>Ana: I think a bicycle is faster than a becak.</i> <i>Eka: I disagree. I don't think so. I think a becak is faster than a bicycle.</i></p> <p><i>Do you know what to do?</i> <i>Let's start the game.</i></p> <p><i>A player who gets to FINISH first is the winner. Say 'Finish!' if one of you have reached FINISH.</i></p> <p><i>Well done! Now return the board games please.</i></p>