



PERMAINAN PRAMUKA

KWARRAN DAWUAN

Kreatif

Aktif

Mandiri

Berkarakter



PERMAINAN PRAMUKA

Sahabat Pramuka yang saat ini sedang berbahagia... Dalam kegiatan-kegiatan Pramuka, kurang lengkap rasanya jika tidak ada momen-momen yang sulit dilupakan nantinya. Oleh karenanya dalam setiap kegiatan kepramukaan perlu diisi dengan jam khusus permainan yang bisa jadi pengalaman seru dan tak terlupakan bukan..?

Selain itu, untuk mengurangi kejenuhan dan juga ketegangan dalam kegiatan perkemahan, kegiatan di tengah-tengah pembelajaran materi-materi kepramukaan, maupun dalam kegiatan kepramukaan lainnya

Tentu saja dengan adanya sesi permainan / game dapat menjadikan pikiran rileks kembali. Salah satu contoh permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama, kekompakan antara anggota Pramuka dengan saling mengaitkan tali antara 2 kelompok dalam memindahkan tongkat seperti pada gambar berikut :

Dan berikut beberapa contoh dari bermacam-macam permainan yang pastinya akan seru untuk mengisi bermacam-macam kegiatan Pramuka di antaranya :

BUAT BARISAN

Tujuan : Agar seluruh peserta bisa berkenalan lebih jauh, fisik maupun sifat-sifat mereka, sekaligus melatih mereka bekerja sama dalam kelompok.

Langkah-langkah :

Peserta dibagi dalam dua kelompok yang sama banyak (bila jumlah peserta ganjil, seorang pemandu bias masuk dalam salah satu kelompok). Pemandu menjelaskan aturan permainan, sebagai berikut;

Ketua kelompok akan berlomba menyusun barisan, barisan disusun berdasarkan aba-aba pemandu; tinggi badan, panjang rambut, usia, dst.

Pemandu akan menghitung sampai 10, kemudian ke 2 kelompok, selesai atau belum harus jongkok.

Setiap kelompok secara bergantian harus memeriksa apakah kelompok lawan melaksanakan tugasnya dengan benar.

Kelompok yang menang adalah kelompok yang melaksanakan tugasnya dengan benar dan cepat (bila kelompok dapat menyelesaikan tugasnyasebelum hitungan ke 10 mereka boleh langsung jongkok untuk menunjukan bahwa mereka telah selesai melakukan tugas).

Sebelum pertandingan dimulai bisa dicoba terlebih dahulu untuk memastikan apakah aturan mainnya sudah dipahami dengan benar.

TANGKAI SAPU AJAIB

Tujuan : Memberi kesempatan kepada peserta untuk saling mengenal lebih jauh lagi.

Bahan : Satu tangkai sapu.

Langkah-langkah :

Peserta membentuk lingkaran, tangkai sapu di letakan di tengah lingkaran.

Peserta diminta membawakan satu macam karakter. Tangkai sapu dimainkan sebagai benda yang ada hubungannya dengan karakter yang di bayangkan, bukan sebai tangkai sapu.

Mereka diminta maju satu persatu ke tengah lingkaran untuk memperagakan karakter yang di bayangkan tersebut.

Para peserta yang lain disuruh menerka identitas karakter yang sedang di peragakan.

Seluruh peserta harus mendapat kesempatan memperagakan karakter khayalannya.

Perhatian

Latihan ini di maksudkan sebagai latihan agar peserta dapat menggunakan tubuhnya untuk menampilkan karakter khayalan. Spontanitas dan ketelitian harus di usahakan terus berkembang. Jangan ada dua karakter permainan yang sama. Kalau para peserta melihat satu karakter yang sama dengan yang sudah di peragakan, yang sedang memperagakan itu di minta untuk mengganti karakternya.

Variasi

Para peserta boleh memperagakan sebanyak mungkin karakter yang mereka inginkan. Di saat seorang peserta memperagakan satu karakter, peserta yang lain boleh ikut main dengan karakter itu. Boleh menggunakan lebih dari satu benda, misalnya, tangkai sapu dan kain lap. Tergantung kapasitas para peserta.

PETA KEHIDUPAN

Tujuan : Kesempatan bagi peserta untuk saling mengenal. Menghilangkan hambatan yang di sebabkan oleh perasaan malu dan membangun keterbukaan dan saling percaya antara peserta.

Langkah-langkah :

Menggambarkan pengalaman pribadi, pengalaman khusus yang mengesankan, yang ingin di bagi kepada peserta lainnya. Caranya, dengan menggambarkan garis kehidupan dari mulai lahir sampai saat ini. Bila pada usia tertentu ada peristiwa yang sangat membahagiakan, maka garis tersebut naik, dan sebaliknya bila peristiwa tersebut menyedihkan.

Pada titik tersebut bias diberi gambar yang menunjukkan peristiwanya, contoh : pada usia 28 tahun menikah, maka pada titik tersebut bisa mnggambarkan pasangan pasangan pengantin atau lainnya yang di anggap sesuai dengan peristiwa yang di maksud prestasi masing-masing.

PETIK LARI

Posisi awal : Di kiri kanan lapangan berbanjar satu, jarak antara barisan banjar 1 dan 2 15 m.

Aturan bermain : Banjar 1 maju banjar 2 sampai jarak 1 lengan. Berhadap-hadapan. Banjar 2 telapak tangannya disiapkan untuk dipetik (seperti orang meminta) anak banjar satu memetik/menepuk tangan anak di depannya (banjar 2) dan cepat berlari ke tempat bawah garis semula.

Anak yang di petik mengejar dan menepuk anak yang lari sebelum garis batas. Yang kena tepuk berhenti. Anak yang kena tepuk dihitung tiap orang satu angka untuk yang menepuk.

Penilaian : Regu yang mendapat angka terbanyak yang menang.

KERBAU DUNGKUL

Posisi awal : Lingkaran besar, duduk.

Aturan bernain : Anak no.1 tiap regu maju ke tengah. Merangkak berhadapan, berpasangan pundak bertemu dengan pundak lawan seperti kerbau dengan berlaga. Dengan aba-aba dari Pembina mereka saling mendorong. Siapa yang paling mendorong lawannya mendapat angka.

Anak yang lalin memberi semangat dengan bernyanyi dan bertepuk/bersorak. Permainan dilanjutkan dengan giliran anak no. 2 dan 3 sampai semua anak mendapat giliran.

Penilaian : Regu yang paling banyak mendapat angka jadi juara. Permainan ini hanya untuk penggalang putra.

KUCING DAN TIKUS

Posisi awal : Perlombaan, terbuka empat bersatu. Bergandengan tangan senggga seperti lorong-lorong yang pagari anak.

Aturan bermain : Tunjuk seorang dari barung/regu A untuk menjadi “Kucing” dan semua nanak barung/regu B menjadi “Tikus”. Anak yang lain membentuk barisan perlombaan terbuka dan bergandengan tangan. Kucing berdiri di luar barisan. Tikus berdiri tersebar dalam lorong-lorong.

Dengan tanda dari Pembina, Kucing mulai mengejar Tikus untuk di tepuk. Kucing maupun Tikus hanya boleh lari lewat lorongdan tidak boleh memutus/melanggar pagar. Jika Pembina meniup peluit cepat-cepat pagar hadap kanan dan bergandengan lagi.

Tikus yang kena tupuk, tidak boleh meneruskan permainan dan berdiri di luar barisan. Setelah 5 menit bergantian, sekarang regu C jadi Kucing dan regu D semua anggota jadi Tikus. Permainan diteruskan tiap lima menit sampai semua regu mendapat giliran jadi Kucing.

Penilaian : Setiap Kucing menepuk Tikus dapat angka 1, setiap Tikus yang kena tepuk mendapat angka kurang 1, regu yang mendapat anak terbanyak menang.

LARI LIPAN

Posisi awal : Perlombaan, di depan tiap barung/regu dipancangkan tongkat dengan jarak 10 m.

Aturan bermain : Tiap barung/regu anak-anak berpegang erat dengan anak depannya, dengan cara memeluk pada perutnya, menyerupai lipan.

Dengan aba-aba dari Pembina lipan itu cepat-cepat lari menuju tongkat di depannya dan berputar mengelilingi tongkat kembali ketempat semula dan berbaris rapi.

Penilaian : Barung/regu berbaris rapi lebih dahulu yang menang.

TAWON DENGAN BUNGA

Posisi awal : Lingkaran kecil. Anggota barung/regu tersebar tidak berkumpul menjadi satu, semua jongkok bergandengan erat. Seorang ditunjuk oleh Pembina sebagai “**Tawon**”, lainnya sebagai “**Bunga**”.

Aturan bermain : Tawon terbang berputar-putar sambil mendengung lalu mendekati salah satu bunga, kemudian terjadi tanya jawab :

B : “Siapa itu?”

T : “Saya Tawon.”

B : “Mau apa?”

T : “Saya hendak memetik bunga.”

B : “Bunga apa?”

T : “Bunga Mawar .”

B : “Petiklah.”

Tawon lalu memilih salah seorang anak dan menariknya untuk dilepas dari barisan. Boleh memilih yang lain sampai mendapat satu bunga. Bunga yang dilepas menjadi Tawon. Dan permainan di lanjutkan. Tawonnya 2 ekor dan bunga yang harus di petik 2 kuntum. Dan permainan dilanjutkan terus sampai tawonnya banyak (30 % anak yang ikut).

Kemudian Tawonnya dihitung dan dipilih-pilih dari regu apa. Tawon yang pertama tak ikut dihitung (permainan ini hanya untuk anak putra).

Penilaian : Barung/regu paling sedikit tawonnya juara.

BINTANG BERPINDAH

Posisi awal : Lingkaran besar.

Aturan bermain : Anak-anak bergandengan dua-dua, muka belakang rapat, jarak pasangan satu dengan yang lain 3 m. seorang dari regu A dan regu B menjadi bintang yang pindah. Kedua anak ini siap di tengah lingkaran. Satu dengan yang lain jaraknya 3 m.

Dengan aba-aba dari Pembina, B berlari menempel salah satu pasangan di depannya. A mengejar dan menepuk B, sebelum menempel pada salah satu pasangan. Bila B menempel pada salah satu pasangan sebelum kena, maka anak yang di belakang yang ditempel B harus lari dan pindah menempel di depan pasangan lain. Demikian seterusnya.

Bila yang lari kena tepuk, maka mereka menjadi pasangan bintang baru. Pembina menunjuk lagi 2 orang, 1 dari regu C dan satu lagi dari regu D, untuk menjadi bintang yang akan kejar-kejaran. Permainan diteruskan bila anak yang di kejar terlalu jauh meninggalkan lingkaran, dianggap telah kena tepuk.

Penilaian : Anak yang dapat menepuk mendapat angka 1, yang di tepuk nilainya kurang 1. Regu yang mendapat nilai terbanyak menang.

GEMBALA SAPI DAN HARIMAU

Posisi awal : Perlombaan. Buat segi empat di lapangan dengan ukuran : lebar 10 m, panjang 20 m, garis panjang dibagi tiga. Dua ruang kiri dan kanan adalah ruang bebas 5 m.

Aturan permainan : 3 orang dari regu A ditunjuk sebagai harimau seorang dan 2 orang gembala. Harimau bersiap di tengah lapangan. Gembala I di ruang bebas kiri dan gembala II di ruang bebas kanan.

Anak yang lain sebagai sapi, berdiri di ruang bebas bersama gembala I. Setelah Pembina memberi perintah. Maka bicara :

G II : “Gembala I, keluarkan sapinya !”

G I : “ Tak berani”

G II : “Mengapa ???”

G I : “Ada Harimau”

G II : “Harimau sudah ditangkap kelurkan Sapinya”

G I : “Ayo keluar”

Semua Sapi lari menuju ruang bebas Gembala II. Harimau berusaha menepuk sapi sebanyak-banyaknya. Yang kena tepuk ke luar lapangan dan dihitung. Regu yang menepuk (Harimau) mendapat angka 1 tiap Sapi yang menepuk. Regu yang Sapinya kena tepuk angkanya kurang 1. Permainan dilanjutkan, Harimau dan gembala diganti dengan regu lain.

Penilaian : Regu yang mendapat nilai banyak pemenangnya.

LONCAT BERANTAI

Posisi awal : Perlombaan terbuka. Depannya diberi batas dengan jarak 15 m.

Aturan bermain : Anak hadap kanan lalu membungkuk (seperti orang rukuk dalam sholat). Dengan jarak 1 lengan. Anak yang paling belakang dalam satu regu melompati anak yang ada di depannya berturut-turut sampai semua terlewati dan kemudian membungkuk urut dengan anak yang lain. Anak yang paling belakang melompat seperti terdahulu, demikian diteruskan sampai menyentuh garis batas.

Penilaian : Yang tercepat sampai kebatas yang menang.

MUSANG DAN AYAM

Posisi awal : Lingkaran besar anak bergandengan tangan.

Aturan bermain : Dua orang dari regu A ditunjuk sebagai musang bersiap di luar lingkaran. Semua anak dari regu B sebagai ayam bersiap di dalam lingkaran. Anak yang lain membentuk lingkaran, bergandengan tangan, berjalan, dan bernyanyi. Musang berusaha menangkap ayam dan ayam berusaha menghindari dengan lari ke luar masuk lingkaran.

Bila ayam melewati lingkaran di biarkan, tapi kalau musang yang akan masuk di halang-halangi. Ayam yang tertangkap, berhenti bermain dan berdiri di luar lingkaran. Musang mendapat angka kira-kira bermain 5 menit musang dan ayam diganti regu yang lain. Sampai semua regu mendapat giliran menjadi musang.

Penilaian : Setelah selesai, regu terbanyak nilainya menang.

GEROBAK SORONG

Posisi awal : Satu saf di depan barisan diberi batas dengan jarak 10 m.

Aturan bermain : Anak no. 1 dan 2 tiap barung/ regu menuju satu langkah. Anak no. 1 merangkak menghadap garis batas. Anak no. 2 berdiri di antara kaki anak no. 1 dan mengangkat kedua kaki anak no. 1, sehingga seperti mendorong “gerobak sorong”.

Dengan aba-aba Pembina “gorobak sorong” berjalan cepat menuju garis batas, yang mencapai garis batas pertama mendapat angka 3, yang 2 mendapat angka 2, yang ke 3 angkanya 1. kemudian no.4, no. 5 dst sampai semua anak mendapat giliran. Permainan ini tidak perlu di ulang dan hanya untuk anak pria.

Penilaian : Barung/regu yang nilainya terbanyak juaranya.

MENGUSIK KERA

Posisi awal : Bebas. Lapangan di buat lingkaran dengan garis tengah 10 m.

Aturan bermain : Tunjuk seorang dari anggota barung/regu sebagai “Kera”. Kera merangkak dan melompat-lompat di tengah lingkaran.anak yang lain masuk dalam lingkaran menggoda mengusik dan berusaha menepuk Kera dengan tangan.

Kera berusaha manepuk anak-anak dengan tatap merangkak dan berusaha menepuk anak-anak dengan tangan dan kaki. Siapa dapat menepuk (anak/kera) mendapat angka 1. Tiap 5 menit, bergiliran barung/regu menunjuk seorang anggotanya jadi Kera sampai semua barung/regu telah dapat giliran.

Penilaian : Setelah nilainya dihitung, yang mendapat nilai banyak jadi juara.

MENJALA IKAN

Posisi awal : Bebas. Lapangan dibatasi dengan garis panjang 20 m dan lebar 20 m.

Aturan bermain : Tunjuk satu barung/regu dan dibagi 2 kelompok bergandengan tangan, menjadi “jala”. Anak yang lain menjadi ikan, berlari-lari di lapangan. Dengan bekerjasama ke 2 jaring berusaha menangkap ikan yang sebanyak-banyaknya.

Yang tertangkap berdiri di luar lapangan. Tiap 5 menit, jalanya diganti barung/regu yang lain. Anak yana di luar ikut jadi ikan/main lagi. Setelah semua barung/regu mendapat giliran menjadi jala permainan dihentikan.

Penilaian : Perolehan Ikan tiap barung/regu dihitung. Yang paling banyak mendapat Ikan menjadi juara.

KEPITING JANTAN

Posisi awal : Satu saf di depan barisan diberi batas dengan jarak 10 m.

Aturan bermain : Anak no. 1 tiap barung/regu maju satu langkah kemudian merangkak terlentang, dengan aba dari Pembina, cepat merangkak menuju batas, yang paling cepat sampai batas mendapat angka 3, yang 2 mendapat angka 2, yang ke 3 angkanya 1, yang berikutnya tidak mendapat angka. Kemudian giliran no 2, no. 3 sampai semua anak mendapat giliran. Permainan tidak perlu diulang dan hanya untuk anak pria.

Penilaian :Barung regu yang nilainya terbanyak juaranya.

RAJA DAN RATU

Posisi awal : Selat berhadap-hadapan di belakang masing-masing saf dengan jarak 15 m, diberi garis batas/tonggak.

Aturan bermain : Anak-anak bermain dalam bentuk selat berhadap-hadapan yang kiri diberi nama Raja, yang kanan diberi nama Ratu. Pembina memberi aba : Ra..ja atau Ra..tu. Apabila Pembina memberi aba Raja, maka barisan sebelah kiri cepat balik kanan dan lari menuju batas/tonggak.

Barisan kanan cepat mengejar dan menepuk barisan kiri, yang kena di tepuk harus berhenti. Anak yang sampai di batas/memegang tonggak dihitung. Permainan diulang lagi. Dalam memberi aba-aba tidak harus urut, boleh juga menyebut kata lain, misalnya rumah, rajin dsb, untuk menjebak anak-anak.

Penilaian : Selesai bermain dihitung barung/regu yang paling banyak anggotanya itulah juaranya.

LINGKARAN MAHKOTA

Posisi awal : Lingkaran besar di tengah-tengah diberi tanda lingkaran dengan garis tengah 1,5 m. Pembina berada didekat lingkaran tengah.

Aturan bermain : Anak-anak berbaris berbentuk lingkaran besar, sambil berjalan dan bernyanyi gembira dengan tepuk tangan bila Pembina meniup peluit, anak-anak berlari ke lingkaran yang di tengah.

Pembina menghitung masing-masing regu berapa anak yang berada dilingkaran, yang berada dalam lingkaran mendapat “Mahkota”. Permainan dimulai lagi .

Penilaian : Setelah selesai dihitung barung/regu apa yang paling banyak mendapat “Mahkota” adalah yang menang.

BUAT BARISAN

Tujuan : Agar seluruh peserta bisa berkenalan lebih jauh, fisik maupun sifat-sifat mereka, sekaligus melatih mereka bekerja sama dalam kelompok.

Langkah-langkah : Peserta dibagi dalam dua kelompok yang sama banyak (bila jumlah peserta ganjil, seorang pemandu bias masuk dalam salah satu kelompok). Pemandu menjelaskan aturan permainan, sebagai berikut;

Ketua kelompok akan berlomba menyusun barisan, barisan disusun berdasarkan aba-aba pemandu; tinggi badan, panjang rambut, usia, dst.

Pemandu akan menghitung sampai 10, kemudian ke 2 kelompok, selesai atau belum harus jongkok.

Setiap kelompok secara bergantian harus memeriksa apakah kelompok lawan melaksanakan tugasnya dengan benar.

Kelompok yang menang adalah kelompok yang melaksanakan tugasnya dengan benar dan cepat

Sebelum pertandingan dimulai bias di coba terlebih dahulu untuk memastikan apakah aturan mainnya sudah dipahami dengan benar.

TANGKAI SAPU AJAIB

Tujuan : Memberi kesempatan kepada peserta untuk saling mengenal lebih jauh lagi. Bahan : Satu tangkai sapu. Langkah-langkah :

- Peserta membentuk lingkaran, tangkai sapu di letakan di tengah lingkaran.
- Peserta diminta membawakan satu macam karakter. Tangkai sapu di mainkan sebagai benda yang ada hubungannya dengan karakter yang di bayangkan, bukan sebai tangkai sapu.
- Mereka diminta maju satu persatu ke tengah lingkaran untuk memperagakan karakter yang di bayangkan tersebut.
- Para peserta yang lain di suruh menerka identitas karakter yang sedang di peragakan.
- Seluruh peserta harus mendapat kesempatan memperagakan karakter khayalannya.

Perhatian

Latihan ini di maksudkan sebagai latihan agar peserta dapat menggunakan tubuhnya untuk menampilkan karakter khayalan. Spontanitas dan ketelitian harus di usahakan terus berkembang. Jangan ada dua karakter permainan yang sama. Kalau para peserta melihat satu karakter yang sama dengan yang sudah diperagakan, yang sedang memperagakan itu diminta untuk mengganti karakternya.

Variasi

Para peserta boleh memperagakan sebanyak mungkin karakter yang mereka inginkan. Di saat seorang peserta memperagakan satu karakter, peserta yang lain boleh ikut main dengan karakter itu boleh menggunakan lebih dari satu benda, misalnya, tangkai sapu dan kain lap.

Tergantung kapasitas para peserta (bila kelompok dapat menyelesaikan tugasnya sebelum hitungan ke 10 mereka boleh langsung jongkok untuk menunjukan bahwa mereka telah selesai melakukan tugas).

MENGGAMBAR WAJAH

Tujuan :

- Membantu peserta untuk memandang langsung ke dalam mata pasangannya, saling mengenal cirri-ciri wajahnya, dengan harapan hal ini bias membantu proses untuk saling terbuka dan tidak lagi kikuk satu dengan yang lainnya.
- Melatih peserta satu cara sederhana menggambar dan menghilangkan perasaan peserta bahwa mereka tidak mampu menggambar.

Langkah-langkah

Dengan sehelai kertas setiap pasangan saling berhadapan dan mulai menggambar wajah pasangannya. Bisa mulai dari mana saja tetapi tidak boleh melihat kertas sama sekali.

Gerakan tangan mengikuti arah gerak pandangan dan menelusuri garis wajah pasangannya.

Setelah selesai menggambar, masing-masing pasangan mewawancarai pasangannya, mengenai nama, tempat tinggal, pekerjaan, umur, keluarga, dan sebagainya waktunya cukup 5 menit saja untuk tiap peserta.

Kemudian setiap pasangan tampil di depan kelompok memperkenalkan pasangannya dengan cara menunjukan gambar pasangannya menyebutkan: “Nama saya(nama pasangan), tempat tinggal, dst.

RANTAI NAMA

Tujuan : Permainan ini dimaksudkan bagi kelompok yang saling kenal nama masing-masing, agar lebih akrab, serta memberipengalaman didepan forum.

Langkah-langkah : Peserta bersama pemandu berdiri dalam lingkaran.

Pemandu menjelaskan aturan permainan sbb :

Salah seorang menyebutkan namanya dengan suara keras agar terdengar oleh setiap peserta, kemudian peserta yang berdiri disebelahnya (kiri / kanan) menyebutkan nama peserta pertama tadi ditambah dengan namanya sendiri. Peserta ketiga menyebutkan nama peserta pertama dan kedua ditambah dengan namanya sendiri, begitu seterusnya sampai selesai.

proses ini diulangi lagi dengan arah berlawanan, di mulai dari peserta terakhir menyebutkan rantai nama tersebut.

Variasi

Buat lingkaran, setiap peserta bergiliran menyebutkan nama panggilan, umur, tempat asal, pekerjaan, lalu peserta lain menirukan begitu seterusnya sampai selesai satu putaran. Putaran ke dua, semua peserta mengulangi lagi secara bersama-sama data pribadi tersebut, dengan urutan seperti semula.

PERKENALAN RAHASIA

Peralatan : Kain yang lebar (sprei)

Jumlah pemain : semua pemain masuk dalam regu

Waktu : 10 menit

Tujuan : Saling mengenal nama

Peserta dibagi dalam 2 kelompok. Kedua regu saling berhadap-hadapan. Tetapi diantara kedua regu itu dibentangkan kain yang lebar, sehingga kedua regu tidak dapat saling melihat. Permainannya ialah : setiap regu menentukan wakilnya untuk menebak wakil kelompok lain tetapi juga ditebak.

Wakil kedua kelompok berlutut berhadapan. Agar supaya lebih seru para pemain ini boleh saling memperlihatkan kaki atau sepatu. Pemimpin menghitung sampai 3 dan pada hitungan ketiga itu kain diturunkan tiba-tiba.

Kedua wakil itu harus adu cepat untuk menebak siapa wakil lawannya. Wakil regu yang cepat menebak dengan tepat, mendapatkan angka untuk regunya.

MENCARI DENGAN DIAM

Peralatan : Perangko

Jumlah pemain : Berapa saja

Waktu : bervariasi, tergantung jumlah pemain dan kemampuan mengobservasi.

Tujuan :

- Melatih kemampuan mengobservasi
- Memupuk inisiatif

Sebuah perangko ditempel di suatu tempat dalam ruangan pertemuan sebelum para peserta datang/tiba. Instruksinya : Tiap peserta harus mencari perangko tersebut dan bila mereka telah melihatnya, mereka harus duduk diam dan tidak boleh berkata apa pun. Akan sangat lucu memperhatikan peserta-peserta terakhir. Dan tentu saja peserta yang paling akhir duduk adalah yang kalah. (permainan ini dapat juga dimainkan di luar ruangan).

DALAM KOLAM

Peralatan : Sebatang kapur

Jumlah pemain : Bebas

Waktu : Biasanya 10-15 menit

Tujuan :

- Melatih kecepatan/refleks
- Sebagai unsur hiburan

Anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan di depan mereka digambar garis dengan kapur. Tiap anak harus menyentuh garis tersebut. Bila ada perintah “diair”, maka tiap orang melompat dengan kedua kakinya bersama-sama, masuk ke garis lingkaran.

Bila perintahnya “didarat”, maka tiap anak melompat mundur. Perintah yang diberikan harus bervariasi, “diair, didarat, diair, diair”. Satu atau dua orang anak akan melompat dan jelas mereka akan dikeluarkan. Permainan ini cukup populer dan menyenangkan.

DINAMIKA KELOMPOK KAPAL TENGGELAM

Tujuan : Memberikan kegiatan mengurangi kekakuan peserta dalam berintegrasi dengan peserta lain dan menambah ketertiban peserta dalam proses belajar.

Langkah-langkah :

Mintalah peserta berdiri dalam lingkaran

Jelaskan bahwa kegiatan berikut adalah permainan yang di beri nama kapal tenggelam.

Minta peserta membayangkan bahwa mereka sedang naik kapal. Tiba-tiba kapal mau tenggelam. Nahkoda memerintah seluruh penumpang untuk naik ke sekoci (perahu penyelamat).

Nahkoda adalah anda,sekoci adalah anggota badan peserta yang saling bersentuhan.

Bila pemandu mengangkat “jempol, lima”, artinya 5 peserta harus saling mentautkan jempol mereka.

Peserta yang kena hukuman adalah mereka yang tidak mendapatkan pasangan / kelompok atau kelompok yang anggotanya lebih dari lima.

Pemandu bisa melanjutkan dengan memberikan perintah lainnya. Seperti : siku, tiga, artinya tiga peserta harus saling mentautkan siku mereka atau : pipi, dua.

Teruskan permainan sampai dirasa cukup.