

Lampiran Permainan Tradisional

NAMA PERMAINAN : **BENTENGAN SENTUH BOLA**

TUJUAN PERMAINAN :

- a. Olahraga ini membutuhkan kerja sama tim dan juga kekompakan tim, agar bisa menguasai permainan ini ketika sedang bermain.
- b. Permainan ini juga menumbuhkan rasa kedisiplinan
- c. Menumbuhkan rasa tanggung jawab
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri
- e. Menumbuhkan kemandirian kepada setiap individu / para pemain.

MEDIA YANG DIGUNAKAN :

- a. Lapangan / lahan yang luas
- b. Tiang / pilar / pohon
- c. Bola kasti / balon

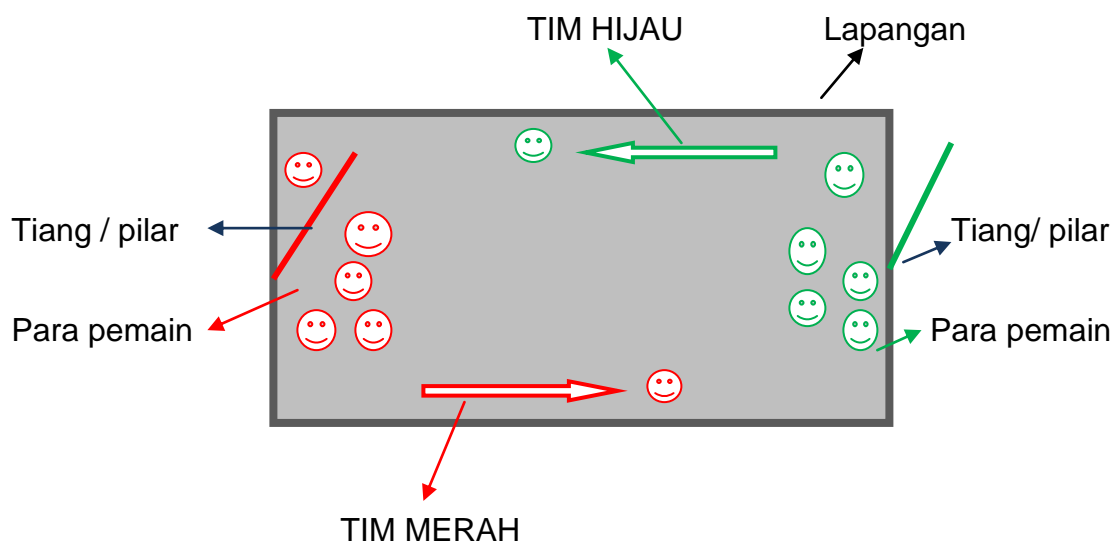
CARA BERMAIN :

1. Pertama yang harus dilakukan dalam permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng tetapi dalam permainan bentengan ini sentuh tiang atau pilarnya dengan bola kasti atau balon

2. Permainan dan peraturan sama seperti bentengan biasanya hanya saja saat menyentuh tiang atau pilarnya dengan bola yang dipegang di tangan, tidak melemparkan bola kasti atau balon ke tiang atau pilar
3. Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka
4. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh 'benteng' mereka masing-masing.

GAMBAR

:



NAMA PERMAINAN : **GOBAK SODOR BERPEGANGAN TANGAN**

TUJUAN PERMAINAN :

- a. Memiliki rasa kebersamaan, kerja sama yang kompak antara satu penjaga dengan penjaga lainnya agar lawan tidak lolos
- b. Selain itu permainan ini menuntut kecepatan berpikir saat akan melewati garis-garis yang dijaga atau dihalangi oleh penjaga
- c. Pemain harus berpikir keras bagaimana bisa lolos dari penjagaan
- d. Permainan ini juga menguji kedisiplinan, tanggung jawab, kepercayaan diri serta kemandirian para pemain.

MEDIA YANG DIGUNAKAN :

- a. Lapangan bulutangkis atau lahan yang luas
- b. Kapur bubuk (untuk membuat garis)

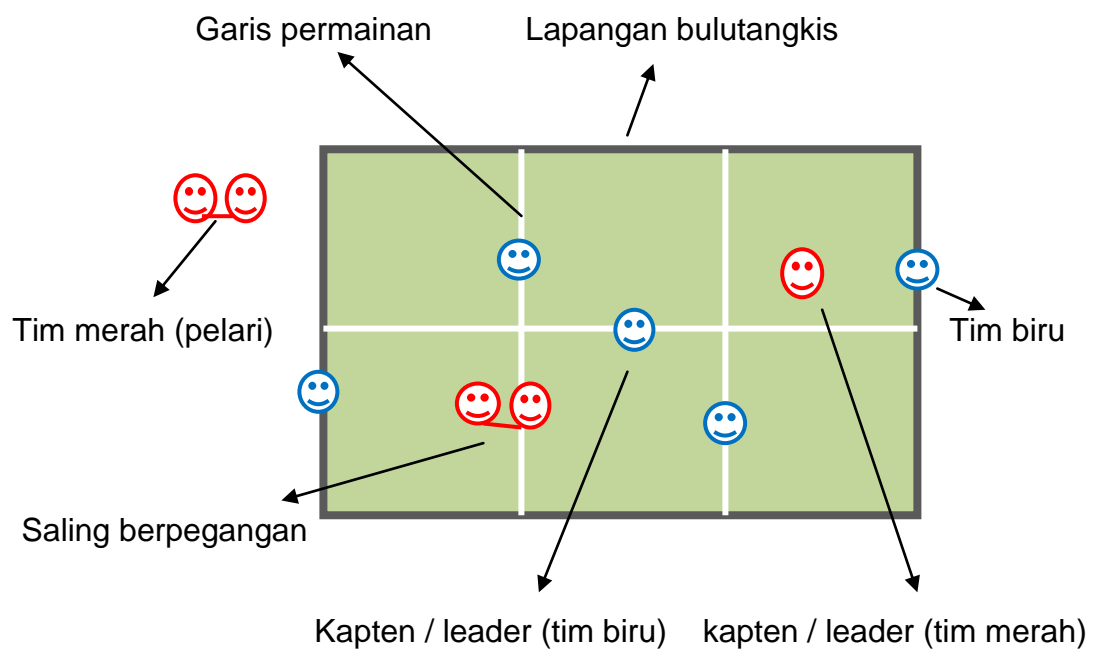
CARA BERMAIN :

1. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian
2. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur

3. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal
4. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas
5. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan
6. Anggota grup yang berlari bukan grup penjaga harus saling berpasangan sambil berpegangan tangan, harus berpegangan trus saat berlari bersama pasangannya ketika melewati grup penjaga, dan terdapat satu leader atau kapten grup yang berlari sebagai pembuka jalan dan kapten tersebut tidak berpegangan tangan karena berlari sendiri.
7. Ketika pegangan tangan tersebut putus atau pasangan tersebut terpisah dengan pasangannya akan dinyatakan kalah, dan saat kapten atau leader tersentuh oleh grup penjaga juga dinyatakan gagal atau kalah.

GAMBAR

:



NAMA PERMAINAN : **BOY – BOYAN**

TUJUAN PERMAINAN :

- a. Olahraga tradisional ini memiliki tujuan untuk membina kerja sama di dalam tim ini menuntut adanya kekompakan setiap anggota tim agar mereka bisa menang, ketua tim juga harus memiliki tanggung jawab terhadap timnya
- b. Olahraga ini juga menguji ketangkasan, kepemimpinan, kreatifitas
- c. Kedisiplinan
- d. wawasan serta kejujuran dan juga agar setiap anggota bisa lebih percaya diri dalam bermain.

MEDIA YANG DIGUNAKAN :

- a. Lapangan atau lahan luas
- b. Pecahan keramik atau pecahan genting ukuran kecil
- c. Bola kasti atau bola buatan ukuran kecil

CARA BERMAIN :

1. Sebelum melakukan permainan, dilakukan “hompimpa” untuk menentukan pemain mana yang pertama memulai permainan. Secara bersama-sama, pemain mengucapkan kata hom-pim-pa. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing pemain

memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas. Di beberapa daerah hompimpa dilakukan dengan lagu ber lirik “hompimpa alaium gambreng”—yang bermakna dari Tuhan kembali ke Tuhan, mari kita bermain—. Pemenang adalah pemain yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para pemain lainnya. Ketika pemain lainnya sudah menang, pemain yang kalah ditentukan oleh dua pemain yang tersisa dengan melakukan “suit”.

2. Pemain yang menang pertama merubuhkan menara kreweng dengan menggunakan bola dari jarak tertentu.
3. Selanjutnya, pemain yang menang harus menyusun kembali menara kreweng yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari pemain yang kalah. Jika pemain yang menang terkena tembakan akan menjadi pemain yang kalah dan sebaliknya.
4. Sementara pemain yang menang lainnya terus berjuang menyelesaikan susunan menara kreweng tersebut. Jika pemain yang menang berhasil menyusun pecahan kreweng berarti permainan usai.

GAMBAR

:

