

Model Permainan Tradisional

1. Batalion

Nama Permainan	: Permainan Batalion
Tujuan Permainan	: Menciptakan karakter tanggung jawab, melatih motorik, ketepatan dan kelincahan
Waktu Permainan	: 15 - 30 menit
Peserta	: Semua Kalangan kecuali manula

Alat dan Bahan :

1. Bata.
2. Gaco.
3. Kapur.

Cara Bermain:

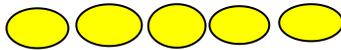
1. Peserta bermain dengan berkelompok minimal 5 orang persatu kelompok ini digunakan untuk anak bersosialisasi yang baik.
2. Masing - masing peserta harus memiliki gaco untuk melatih tanggung jawab dengan senjata yang dimiliki.
3. Saat melempar pastikan bahwa batalion tidak keluar dari lingkaran.
4. Saat melempar peserta juga harus memastikan bahwa tidak ada peserta lain yang sedang mengambil gaconya.
5. Setiap masing - masing 2 peserta suit untuk menentukan lawan dan kawan.

6. Setelah suit maka yang menang suit dengan yang menang, begitu juga dengan peserta yang kalah suit dengan yang kalah.
7. setelah di tentukan regunya, bata di tumpuk menyerupai bangunan lurus menjulang ke atas.
8. Kemudian di buat lingkaran dengan lebar sesuai kesepakatan, dan kemudian di buat garis batas melempar gaco kira - kira 10 meter.
9. Dari tim yang menang melempar terlebih dahulu jika tidak ada yang bisa merobohkan batalion maka ganti ke tim yang kalah.
10. Namun jika dari tim menang ada yang bisa merobohkan, maka salah dari tim kalah harus menyusun batalion, setelah batalion telah tersusun.
11. Maka tim kalah harus mengejar tim yang menang, jika ada dari tim yang menang telah tertangkap maka akan menjadi timnya untuk mengejar yang lain.
12. Berbarengan dengan itu untuk melatih tanggung jawab maka harus ada tim kalah yang menjaga batalion karena tim menang tetap berusaha untuk merobohkan batalion agar satu dari temannya yang telah tertangkap terbebas.
13. Sampai tertangkap semua maka tim kalah yang menang.
14. Namun jika sampai batas waktu yang di tentukan tidak tertangkap

seluruhnya maka tim menanglah yang menjadi juaranya.

- Desain saat anak melempar gaco ke batalion

Grup A

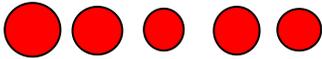


10 m

Susunan

Batu bata
atau

Grup B



- Desain permainan setelah batalion roboh

Penjaga batalion

Susunan
batu bata
atau
geteng

Penjaga Batu

Penjara

2. Panggalan

Nama Permainan : Panggalan

Tujuan Permainan : Untuk melatih Kedisiplinan, kekuatan

Waktu Permainan : -

Peserta : Semua Kalangan

Alat dan Bahan :

a. Panggal

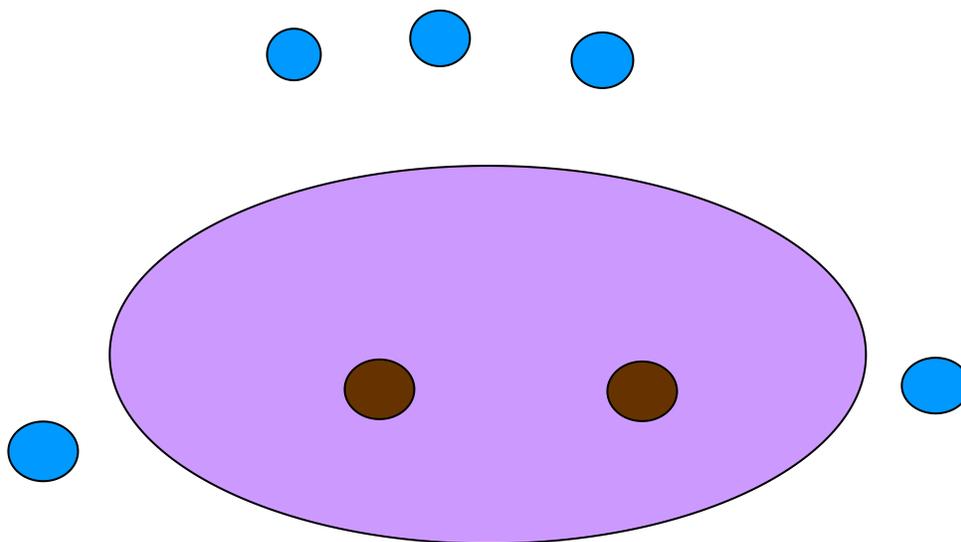
b. Kapur

c. Tali

Cara Bermain :

- a) Panggal tidak boleh keluar dari area pertandingan yang ditujukan supaya melatih kedisiplinan.
- b) Peserta harus menggunakan panggal yang telah disediakan
- c) Pertama - tama peserta menyiapkan bahan yang telah tersedia.
- d) Kemudian peserta mengaitkan dan melilitkan tali pada batang bagian atas panggal
- e) Setelah itu peserta melemparkan panggal hingga memutar - mutar di area pertandingan dan di adukan dengan lawannya atau tidak di adukan.
- f) Pangal yang paling lama berhenti maka peserta tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

- Desain permainan panggung, dengan luas arena dan peserta yang tidak ditentukan



Keterangan :

1.  = Peserta
2.  = Arena Pertandingan Panggal
3.  = Panggal

3. Debudan

Nama Permainan : Debudan

Tujuan Permainan : Menciptakan jiwa Kewarganegaraan dan teleti

Waktu Permainan : 20 - 30 menit

Peserta : Semua kalangan kecuali lansia

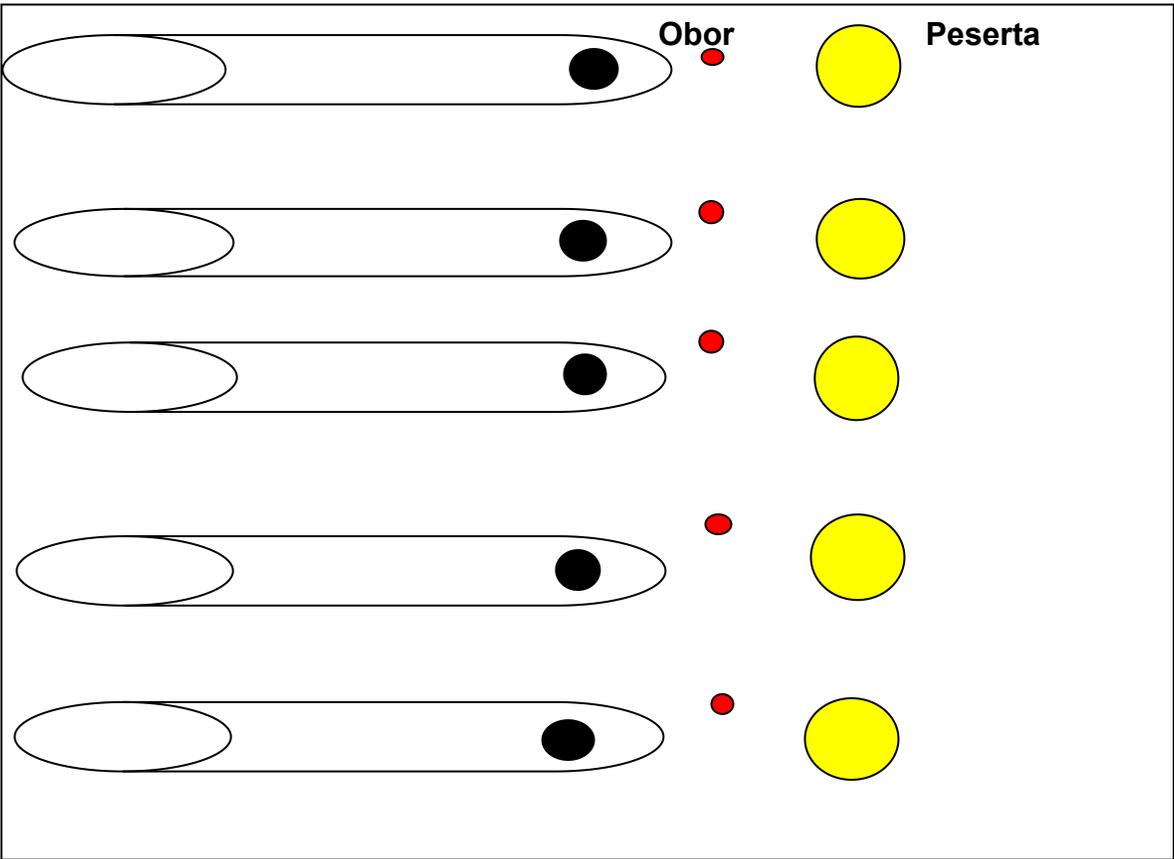
Alat dan Bahan :

- a. Debudan.
- b. Gagang untuk menyalakan debudan.
- c. Korek.
- d. Masker.
- e. Sarung tangan.
- f. Minyak tanah.
- g. Damar.

Cara Bermain :

- a. Peserta tidak boleh meletakkan muka di depan lubang yang ada untuk membunyikan.
- b. Peserta harus menggunakan pelindung muka.
- c. Peserta harus menggunakan alat untuk membunyikan minimal panjangnya 30 cm.
- d. Peserta saat membunyikan debudan, pastikan tidak ada orang di depan corong debudan.

- e. Pertama - tama peserta di buat menjadi satu baris dengan memegang alat masing - masing.
- f. Kemudian peserta meletakkan debudan dengan di sandarkan agar posisi corong debudan menghadap ke atas.
- g. Kemudian peserta mengisi debudan dengan minyak tanah.
- h. Debutan yang telah berisi minyak tanah mula - mula harus di panaskan oleh peserta dengan gagang yang telah di beri api di letakan di bagian bawah debutan namun hanya sampai bambu panas dan jangan sampai menyala.
- i. Kemudian peserta meniup debudan agar tidak ada banyak asap di dalamnya.
- j. Setelah asap sudah berkurang peserta harus menempelkan gagang ke lubang kecil yang ada di bawah debudan.
- k. Gagang harus di pegang dengan sangat erat agar tidak terlempar.
- l. Kemudian sampai batas waktu yang di tentukan maka pemenang adalah banyaknya bunyi yang keras dari debudan yang di bunyikan peserta.
- m. Kegiatan ini biasa dilakukan ketika ada perayaan hari besar serta penggunaan peralatan dari alam maka akan mengajarkan anak untuk cinta lingkungan sebagai wujud dari karakter kewarganegaraan.



4. Sumpringan

Nama Permainan : Sumpringan

Tujuan Permainan : melatih kejujuran, kekuatan, kelincahan, ketepatan

Waktu Permainan : 15 - 30 menit

Peserta : anak - anak dan remaja

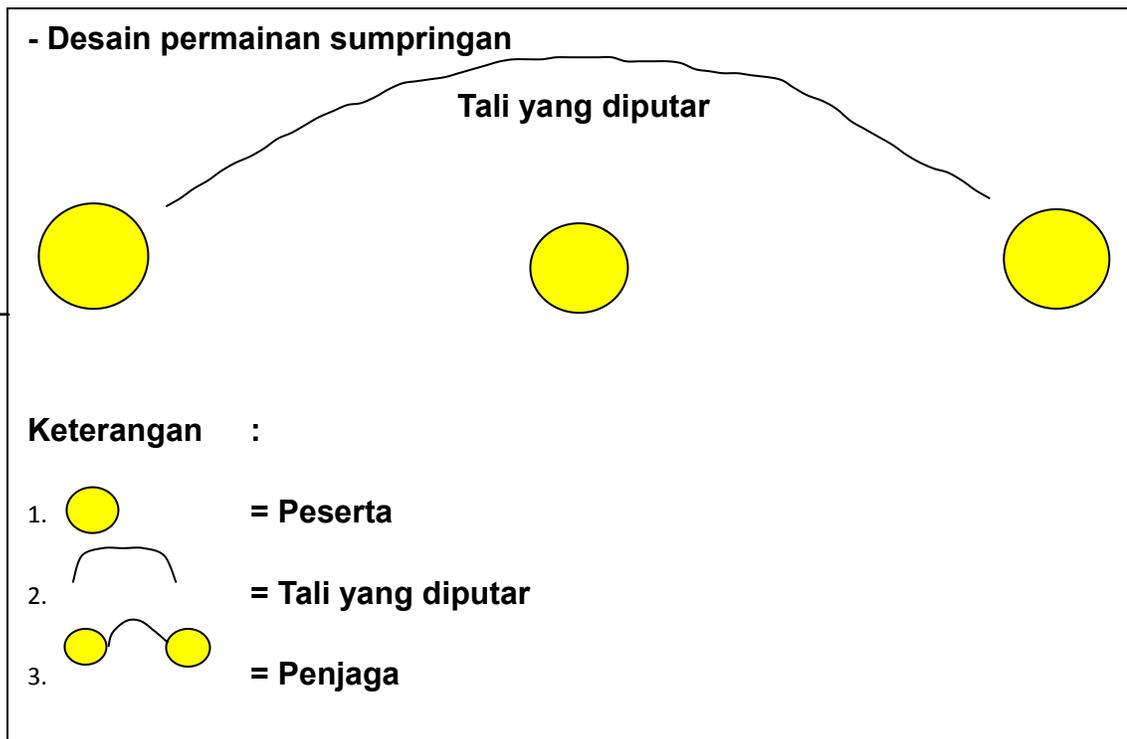
Alat dan Bahan :

a. Batang daun pisang

Cara Bermain :

- a. Peserta tidak boleh menginjak tali atau batang daun pisang yang sedang di putar.
- b. Peserta terdiri minimal 3 orang.
- c. Himpimpa untuk menentukan urutan bermain, dan dua urutan terakhir maka harus memegang sumpring.
- d. Pertama - tama dua batang daun pisang di ikat ujung yang kecil.
- e. Setiap ujung di pegang oleh satu - satu anak dan membentangkannya dan ujung yang di ikat tetap harus menyentuh tanah.
- f. Kemudian memutar dan yang dapat giliran bertama jalan maka harus masuk ke dalam putaran tersebut tanpa menginjak sumpring dan langsung lompat - lompat hingga anak menginjak sumpring.

- g. Setelah menginjak sumpring maka salah satu peserta yang memutar sumpring yang jalan terlebih dahulu di gantikan oleh peserta yang menginjaknya.
- h. Setiap peserta di beri tiga kali kesempatan untuk melakukan, dan point dari setiap kali kesempatan di totalkan dan di akhir setelah semuanya melakukan dengan cara berhitung ini maka siswa akan terlihat kejujurannya.
- i. Peserta yang paling banyak mendapatkan point maka yang menang.



5. Gacoan

Nama Permainan : Gacoan

Tujuan Permainan : melatih kejujuran, ketepatan, kelincahan

Waktu Permainan : 10-20 menit

Peserta : Semua Kalangan

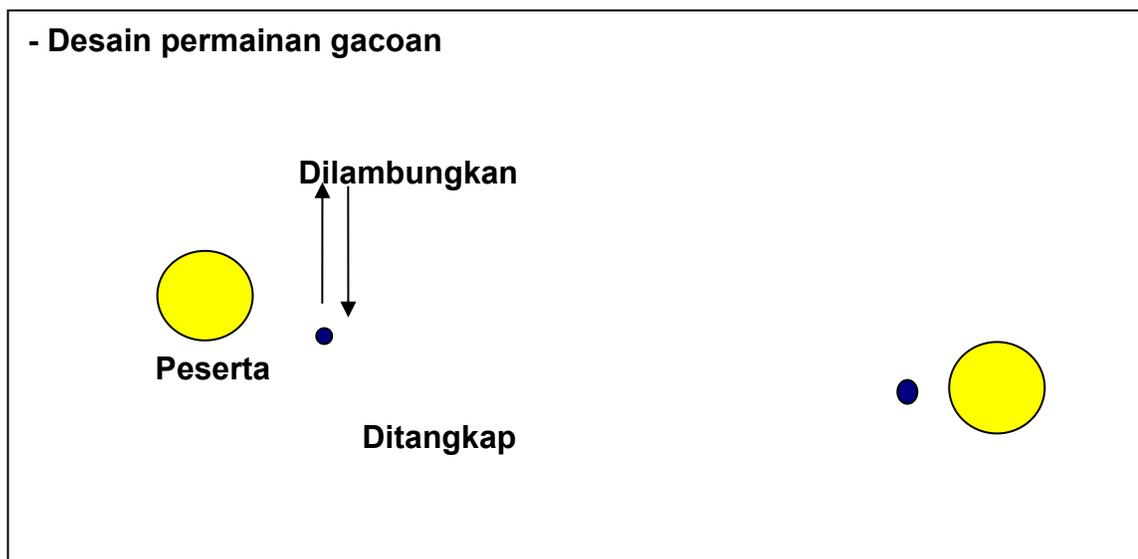
Alat dan Bahan :

a. Gaco (Pecahan genteng)

Cara Bermain :

- a. Peserta harus memiliki gaco masing - masing.
- b. Peserta harus melambungkan tinggi gaco dan menangkapnya.
- c. Peserta tidak boleh hanya membalik - balikan tangan saja namun melambungkan dan menangkapnya dengan ini maka siswa akan memiliki kejujuran.
- d. Peserta suit untuk menentukan urutan bermain.
- e. Kemudian peserta memegang gaco di telapak tangan dan melambungkan rendah untuk di tangkap dengan punggung tangan dan hitungan satu di mulai saat gaco sudah di oper ke punggung tangan dan di tangkap lagi dengan telapak tangan.

- f. Setelah itu dari punggung tangan peserta langsung melambungkan tinggi gaco dan di tangkap dengan telapak tangan yang langsung mengepal agar gaco tidak terjatuh.
- g. Jika terjatuh bergantian dengan lawan.
- h. Pemenang di tentekan dari banyaknya score yang di peroleh selah waktu yang telah di tentukan habis dengan perhitungan ini maka siswa telah dilatih untuk memiliki kejujuran.



6. Dacon

Nama Permainan : Dacon

Tujuan permainan : melatih kejujuran, motorik halus, kecermatan

Waktu permainan : -

Peserta : Semua Kalangan

Alat dan Bahan :

a. Papan dacon

b. Biji dacon

Cara Bermain :

a. Peserta harus mengisi lubang dengan satu biji dacon secara berurutan dengan ini maka siswa akan terlihat kejujuran dari siswa.

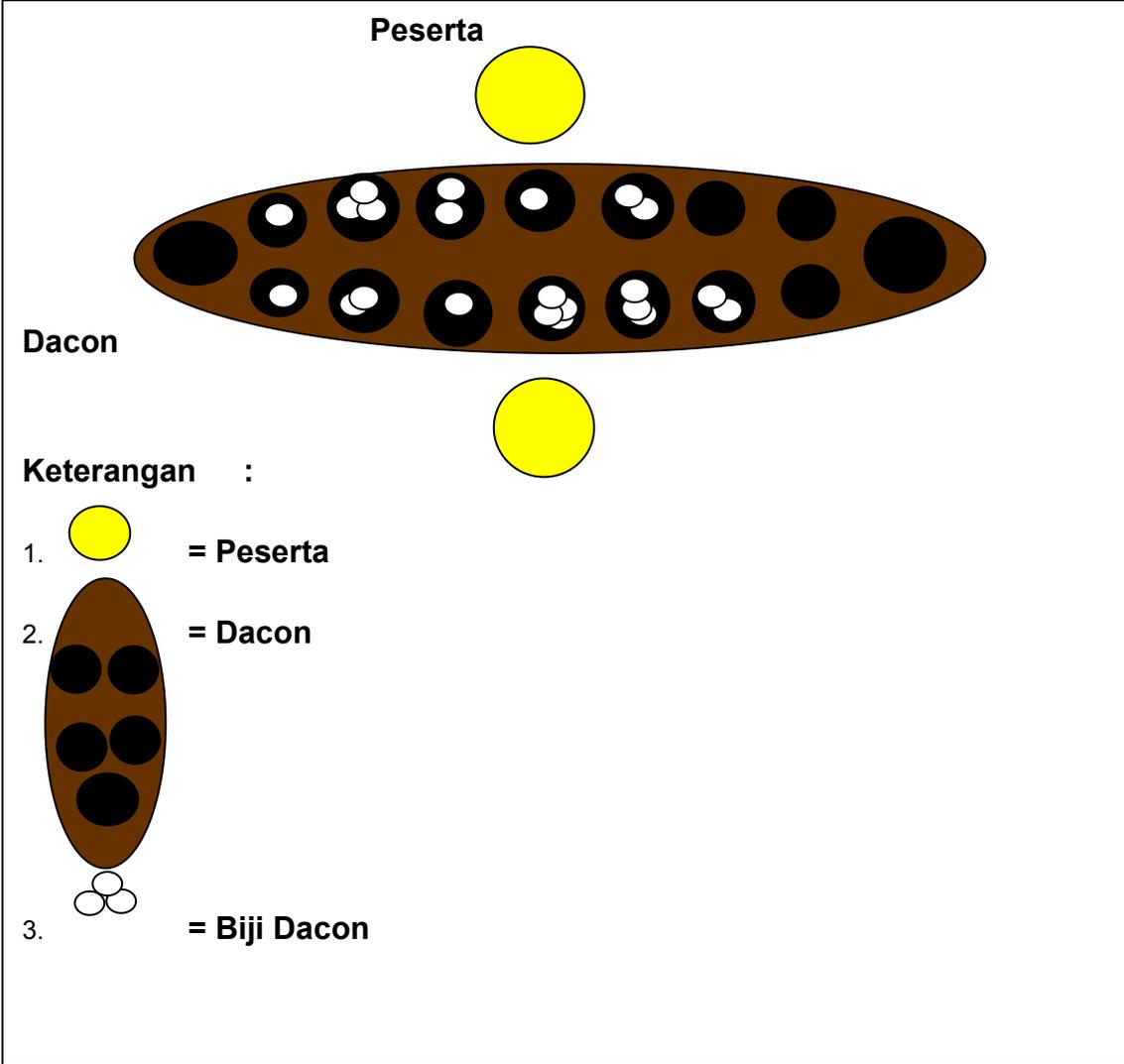
b. Setiap peserta terdiri dari dua peserta.

c. Pertama - tama sediakan dacon dan masing - masing lubang dacon di isi dengan tujuh biji dacon.

d. Setelah semua terisi dengan biji dacon, peserta langsung jalan bersamaan dengan mengambil semua biji dacon di salah satu lubang di dacon.

e. Kemudian meletakkan satu biji kesetiap lubang dengan arah ke gunung (lubang pada alat dacon yang paling besar dan berada di ujung dacon) dengan menggunakan 3 jari, dengan ini kejujuran siswa akan terlatih.

f. Peserta yang menang yaitu peserta yang mendapatkan paling banyak biji



7. Ling-Si

Nama Permainan : ling-si

Tujuan Permainan : menanamkan jiwa kewarganegaraan, kecepatan

Waktu Permainan : 15-20 menit

Peserta : Anak - anak, remaja

Alat dan Bahan :

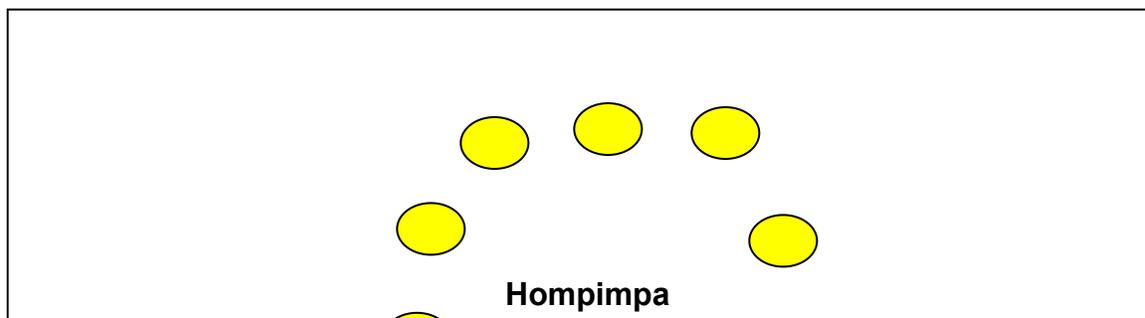
a. Permainan ini termasuk permainan tanpa alat

Cara bermain :

- a. Permainan dilakukan berkelompok dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu satu sebagai maling dan yang satu menjadi polisi maka dengan ini mengajarkan siswa untuk menjadi aparat negara dan menjadikan siswa memiliki jiwa kewarganegaraan.
- b. Peserta saat menangkap lawan harus menyentuh dan dilarang memukul untuk menjadikan lawan menjadi kawan.
- c. Peserta membuat satu lingkaran dengan tangan membuka di depan perut.
- d. Kemudian setelah itu di pandu dengan satu peserta menyanyikan lagu,
- e. *Ling ling ling siapa yang menjadi maling, Si si si siapa yang menjadi polisi*
- f. Pertama dengan menggunakan lagu maling tangan memutar di atas tangan peserta yang telah membuka dan saat lagu berhenti pada salah satu peserta maka peserta tersebut menjadi malingnya dan berlari

menghindar agar tidak tertangkap oleh polisi.

- g. Kemudian menggunakan lagu polisi dan jika berhenti pada tangan salah satu peserta maka peserta tersebut menjadi polisi, bertugas untuk mengejar maling.
- h. Kemudian setelah terbagi menjadi dua kelompok polisi mengejar maling dan harus menyentuh agar menjadi temannya lalu membantu mengejar maling.
- i. Setelah waktu yang ditentukan habis, jika polisi dapat menyelamatkan seluruh maling maka tim polisi menang.
- j. Jika masih ada maling yang belum tertangkap maka tim maling yang menang.



8.

8. Ula-Ulaan

Nama Permainan : Ula - ulaan

Tujuan Permainan : menanamkan jiwa tanggung jawab, kecerdasan

Waktu Permainan : -

Peserta : Semua kalangan

Alat dan Bahan :

a. Permainan ini termasuk permainan tanpa alat

Cara bermain :

a) Harus berjalan melewati trowongan.

b) Harus bergandengan dan tidak boleh terlepas.

c) Pertama tama hompimpa untuk menentukan urutan permainan.

d) Peserta pada urutan jalan terakhir maka harus mejaga dan membuat terowongan.

e) Yang lain saling berpegangan pundak untuk membentuk ular.

f) Setelah itu ular berjalan mengelilingi terowongan dan masuk dengan menyanyikan.

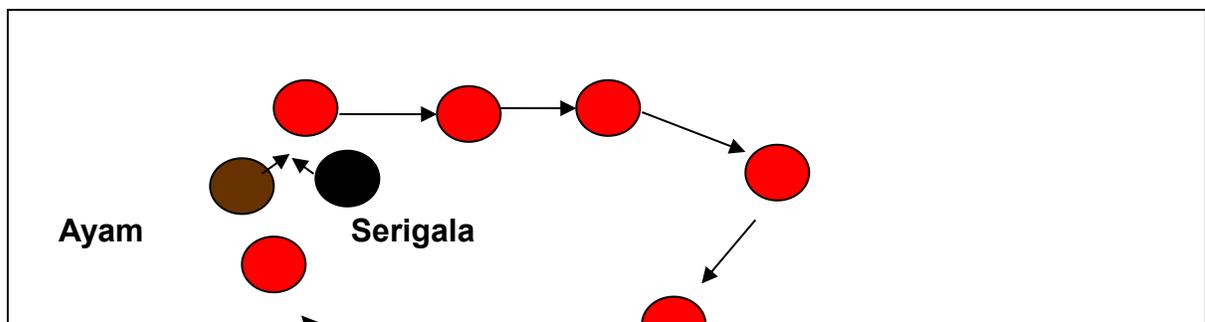
g) *Ular naga pajangnya bukan kepalang*

Menjalar jalar selalu kian kemari

Umpan yang lezat, itulah yang dicari

Ini dinya yang terbelakang

- h) Sambil terus mengitari dan melewati terowongan tetap menyanyikan lagi selama tiga kali.
- i) Peserta yang terakhir ada di terowongan saat lagu selesai dinyanyikan maka harus di tangkap (terowongan turun dan melingkari tubuh peserta yang di tangkap).
- j) Kemudian diberi pertanyaan oleh peserta yang menjadi terowongan
- k) Ketika pertanyaan di jawab dengan benar maka peserta yang menjadi naga bergabung pada terowongan yang menjadi ayam dan yang salah menjawab menjadi serigala
- l) Setelah itu para ayam membentuk satu garis dan saling berpegangan dengan induk ayam berada di depan.
- m) Serigala mencoba memakan anak ayam di barisan paling belakang dan induk ayam terus melindungi anak ayam
- n) Ayam tidak boleh melepaskan pegangan dan keluar dari barisan

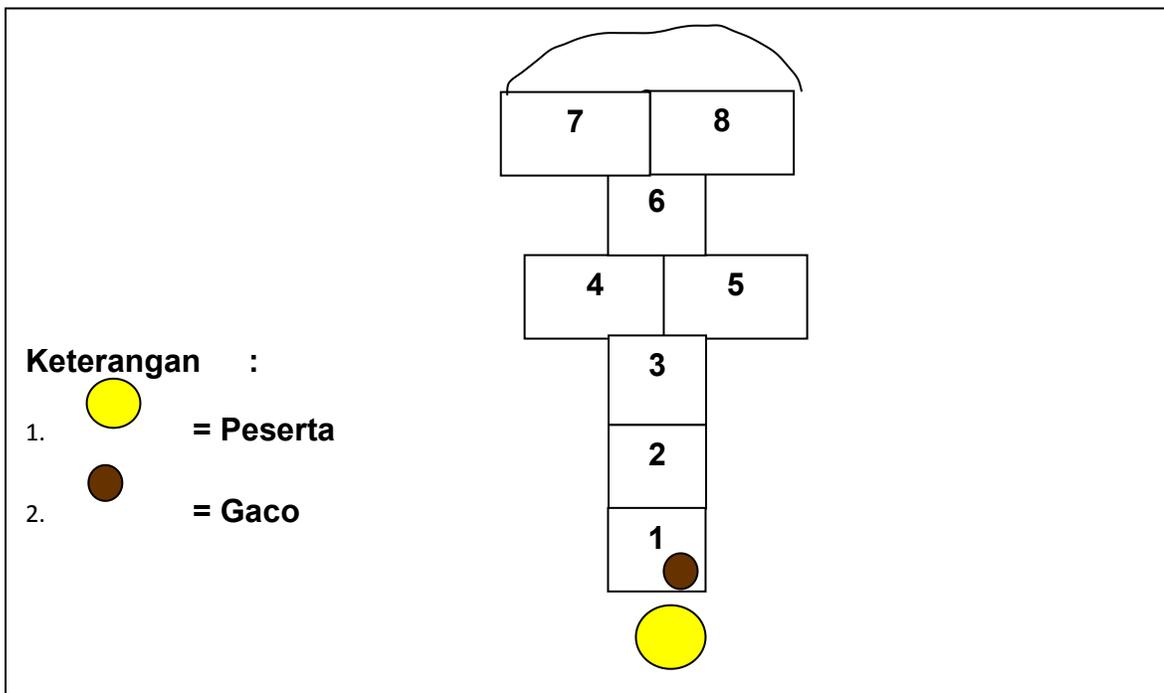


9. Sula Manda

- Nama permainan : Sula Manda
- Tujuan Permainan : melatih kedisiplinan, keseimbangan, ketepatan
- Waktu Permainan : -
- Peserta : Semua kalangan kecuali manula
- Alat dan Bahan :
- a. Kapur.
 - b. Gaco.
- Cara Bermain :
- a) Peserta tidak boleh menginjak garis.
 - b) Masing peserta harus memegang gaco.
 - c) Peserta tidak boleh gaprok jika bukan di tempat gaprok.
 - d) Peserta harus berjalan engklek samapai kembali ke start.
 - e) Peserta harus mengambil gaco dengan 1 tangan, dan tangan yang 1 harus berada di punggung.
 - f) Anak tidak boleh menginjak kotak yang ada gaconya maupun sawah milik lawan.
 - g) Anak hars gaprok di kotak yang telah menjadi sawahnya.
 - h) Permainan di awali dengan hompimpa untuk menentukan urutan peserta.

- i) Setelah itu peserta berada di depan kotak pertama dan melempar gaco ke kotak pertama.
- j) Setelah gaco tidak keluar kotak atau terkena garis maka anak englek langsung ke kotak no.2 dan selanjutnya yang tidak ada gaconya dan mengajarkan siswa untuk disiplin.
- k) Terus sampai gunung dan kembali dengan mengambil gaconya di kotak nomer satu.
- l) Terus sampai gaco di kotak no. 8 dan kembali ke start dengan meletakkan gaco secara berurutan mengajarkan siswa untuk disiplin.
- m) Setelah semua kotak telah di lewati maka anak harus melewati kotak itu dengan gaco di tangan, setelah sampai di start gaco harus di lambungkan dan di tngkap, jika tidak tertangkap maka mengulang setelah peserta yang lain.
- n) Namun jika tertangkap lanjut dengan gaco di telatakan di kaki dan kaki di goncang - goncangkan.
- o) Sampai di start posisi badan tegap, gaco di lempar dan harus tertangkap.
- p) Jika tertangkap maka lanjut dengan gaco di kepala dan sampai start peserta harus menunduk dengan tangan sejajar perut dan harus di tangkap.

- q) Jika telah tertangkap maka anak selanjutnya akan melempar gaco ke gunung.
- r) Setelah terlempar anak menuju ke kotak no. 8 dan gaprok di 7 dan 8 dengan posisi jongkok dan membelakangi gunung anak harus mengambil gaco tanpa melihat.
- s) Setelah gaco erambil anak kembali ke start.
- t) Di start dengan membelakangi sula manda anak tanpa melihat melempar gaco ke arah sula manda.
- u) Dimana gaco itu jatuh maka kotak itulah yang menjadi sawahnya.
- v) Dan peserta pertama yang mendapatkan sawah maka dialah pemenangnya.



10. Jonjangan

Nama Permainan : Jonjangan

Tujuan Permainan : menanamkan sikap tanggung jawab, kecepatan

Waktu Permainan : -

Peserta : Anak - anak dan remaja

Alat dan Bahan :

a. Lintongan (biasanya menggunakan tembok atau pohon)

Cara bermain :

a) Pemain harus bersembunyi hingga saat peserta yang jaga menemukannya

b) Jika di temukan maka harus langsung berlari menuju lintongan (tempat dimana orang jaga mengitung dan menutup mata, biasanya pohon atau tembok).

c) Pertama - tama peserta harus himpompa untuk menentukan peserta yang jaga.

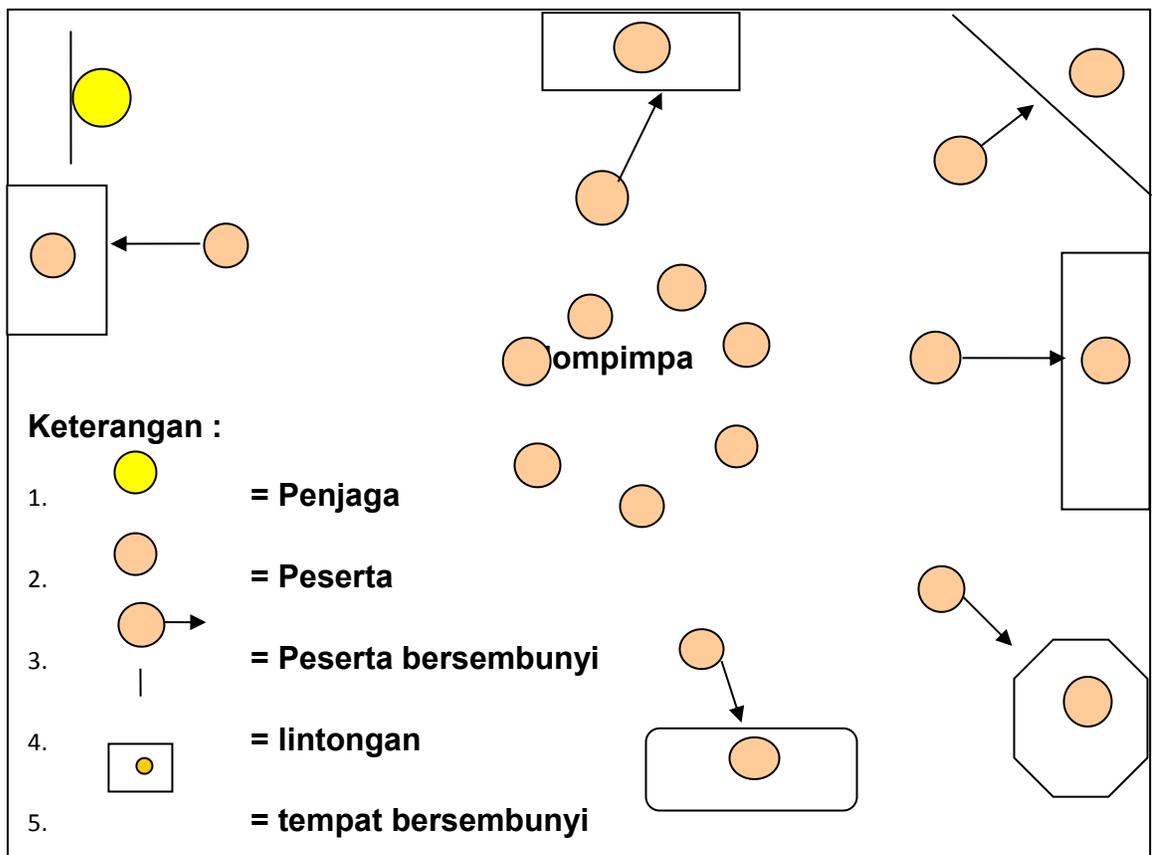
d) Kemudian peserta yang kalah harus menutup mata dan menghitung hingga sepuluh kemudian mencari penguntit untuk mengajarkan siswa bertanggung jawab

e) Peserta yang lain harus bersembunyi agar tidak di temukan oleh penjaga.

f) Kemudian penjaga mencari penguntit, jika di temukan oleh penjaga maka

penguntit harus segera berlari menuju lintongan.

- g) Setelah berlari menuju lintongan, peserta harus lebih dahulu menyentuh lintongan sebelum yang jaga dan mengucapkan " lintong " jika peserta yang bersembunyi lebih dahulu maka peserta tersebut sudah di aman.
- h) Namun jika penjaga yang lintong maka para penguntit harus hompimpa untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang.
- i) Peserta yang menang atau peserta yang aman maka dialah pemenangnya.



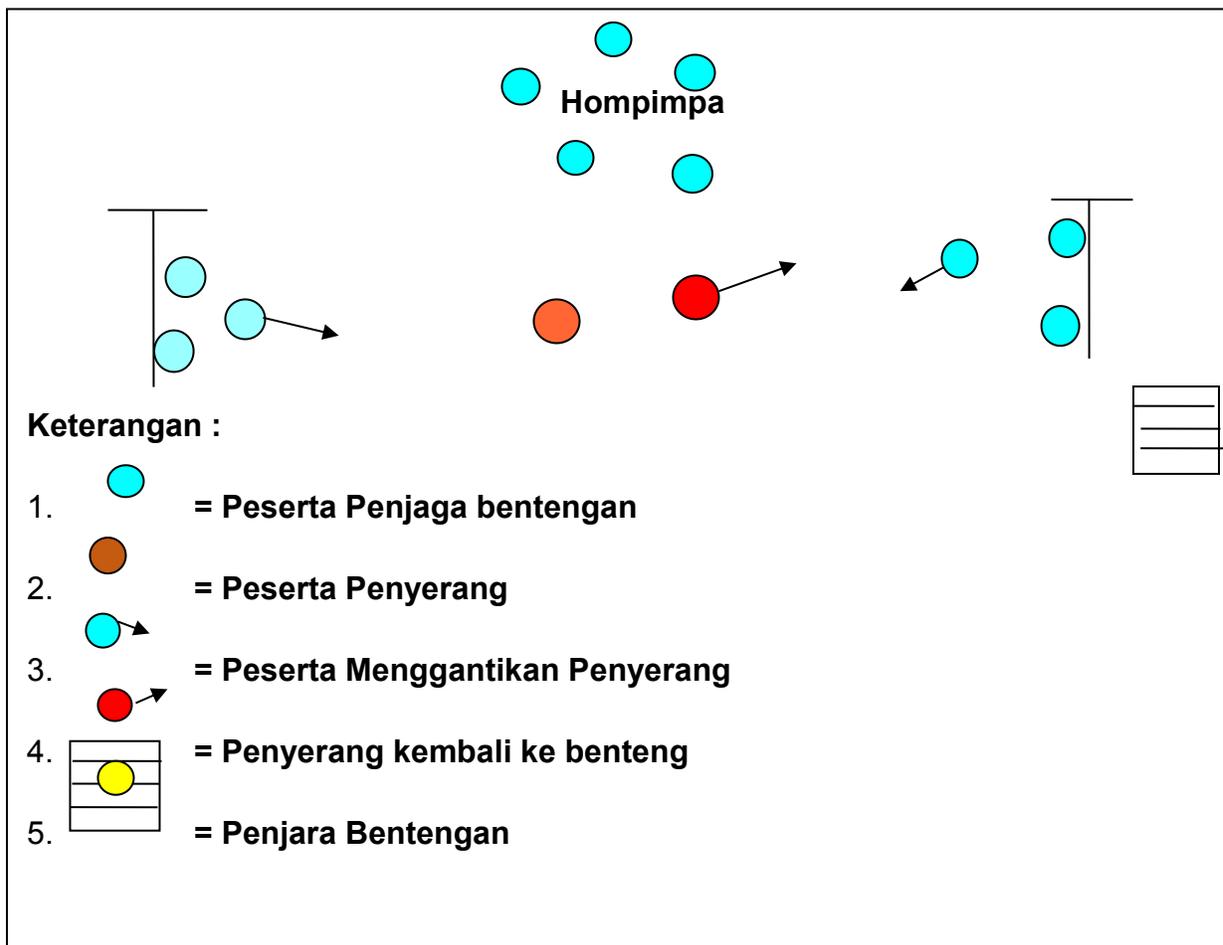
11. Benteng-Bentengan

- Nama Permainan : Benteng-Bentengan
- Tujuan Permainan : menanamkan jiwa kewarganegaraan, kecepatan
- Waktu Permainan : -
- Peserta : Semua kalangan kecuali manula
- Alat dan Bahan :
- a. Benteng (biasanya menggunakan tiang, tempok dan pohon)
- Cara Bermain :
- a) Peserta menyerang benteng pertahanan lawan dengan menyentuh bentengnya.
- b) Peserta saat menyerang tidak boleh tertangkap atau tersentuh oleh lawan.
- c) Saat mengenai peserta yang paling lama berada di luar bentenglah yang mati dan harus di penjara.
- d) Kawan yang tertangkap dapat di selamatkan dengan menyentuh dan menariknya dari penjara lawan tanpa tersentuh oleh lawan.
- e) Pertama - tama peserta dibagi menjadi dua kelompok dengan memilih sendiri kelompoknya.
- f) Kemudia menentukan tempat (biasanya pohon) untuk menjadi bentengnya.
- g) Setelah itu seluruh kelompok memegang benteng dan pertahanan dengan

teknik dan strategi yang di susun oleh masing - masing kelompok untuk mendapatkan benteng lawan.

h) Kelompok yang pertama mendapatkan enteng maka kelompok tersebut yang menang.

i) Dengan memberikan siswa suasana seperti zaman perang maka siswa di ajarkan tentang kewarganegaraan.



12. Sinso



Nama Permainan : Sinso

Tujuan permainan : melatih kedisiplinan, kekuatan, ketepatan

Waktu Permainan : -

Peserta : Semua kalangan

Alat dan Bahan :

a. Karet

Cara Bermain :

a) Peserta boleh menggunakan gaya apa saja untuk melompati karet.

b) Permainan bisa dilakukan berkelompok atau individu.

c) Pemain tidak boleh menyentuh karet hingga karet di dada.

d) Pertama jika berkelompok maka bagi menjadi dua kelompok dengan masing - masing anggota kelompok dua orang, dan dapat pula dimainkan dengan individual.

e) Setelah di bagi kelompok maka salah satu pemain suit untuk menentukan yang jaga dan yang main.

f) Permainan dilakukan dengan karet dibentang dan di pegang oleh dua peserta yang setiap ujung di pegang dan di letakan di pinggang, kemudian peserta yang main melewatinya dengan tidak menyentuh karet.

g) Kemudian dilanjutkan dengan tali di pusar, tali di dada.

h) Setelah itu tiap pemain dapat melewatinya dengan menyentuh setelah tali

di kuping, tali di kepala yang di tempelkan pada ubun - ubun, dan tali merdeka yaitu tangan lurus menjulang ke atas dengan berurutan seperti ini maka siswa diajarkan untuk disiplin dan melaluinya satu persatu.

- i) Setelah itu pemain melanjutkan dengan sinsonya, yaitu pemain harus melompati lima kali bolak balik melewati namun tidak boleh berhenti dan tali tidak boleh lepas dari kaki.
- j) Dengan urutan seperti awal dengan dengan lima lima, jika ada teman satu kelompoknya ada yang mati maka dapat di bantu oleh teman satu kelompoknya.
- k) Setelah terlewati seluruhnya maka pemain mendapatkan sawah, dan yang lebih dulu mendapatkan sawah maka dialah yang menjadi pemenangnya.

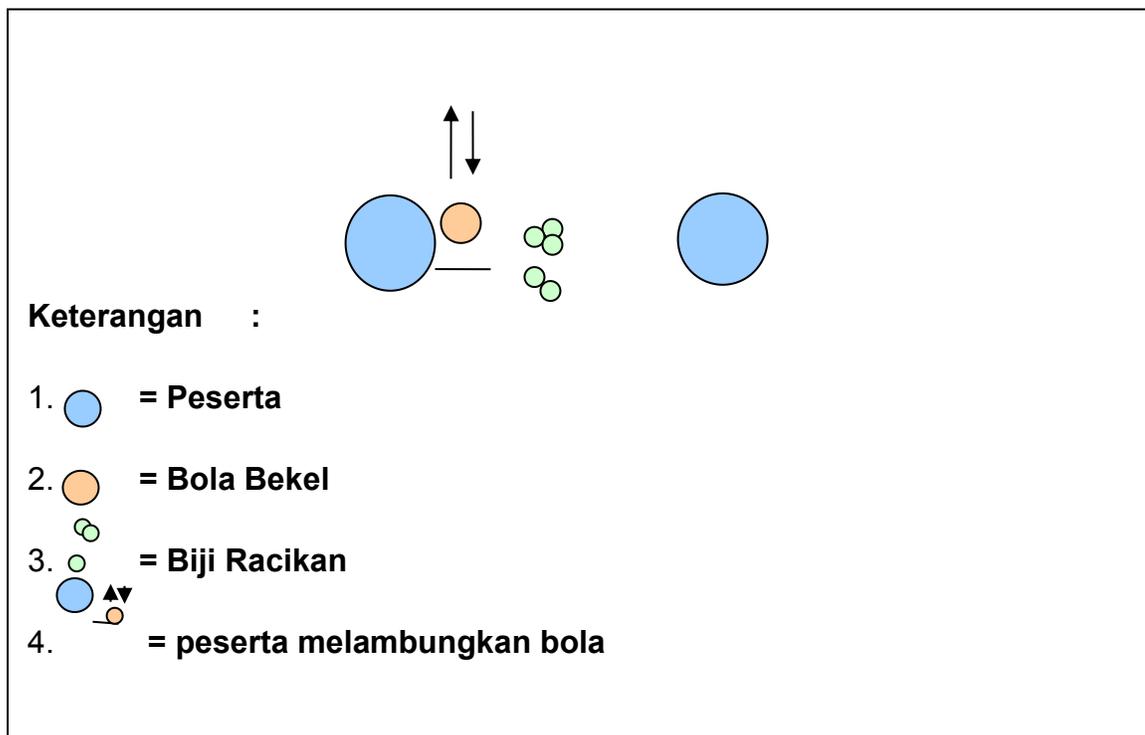


13. Racikan

- Nama Permainan : Racikan
- Tujuan Permainan : melatih kejujuran, ketelitian, kelincahan
- Waktu Permainan : 20-40 menit
- Peserta : Semua kalangan
- Alat dan Bahan :
- a. Biji racik
 - b. Bola bekel
- Cara Bermain :
- a) Bola harus dilambungkan dan di tangkap setelah memantul terkena tanah.
 - b) Saat mengambil racikan peserta tidak boleh menyentuh racikan yang lain ini mengajarkan untuk menjadikan karakter yang jujur.
 - c) Saat memalik racikan , peserta harus membaliknya dengan sempurna tanpa menyentuh racikan yang lain dan racikan berbalik hal ini juga mengajarkan untuk kejujuran.
 - d) Mula - mula peserta hompimpa untk menentukan urutan main.
 - e) Peserta pertama langsung melambungkan bekel dan menyebar racikan.
 - f) Di awali dengan engambil satu persatu racikan hingga langsung mengambil lima.
 - g) Setelah semuanya sudah, peserta langsung membalikan racikan ke

bagian yang cekung yang di sebut bagian " Putihan " dan di lakukan dengan cara sama dari mengambil satu - persatu hingga langsung lima.

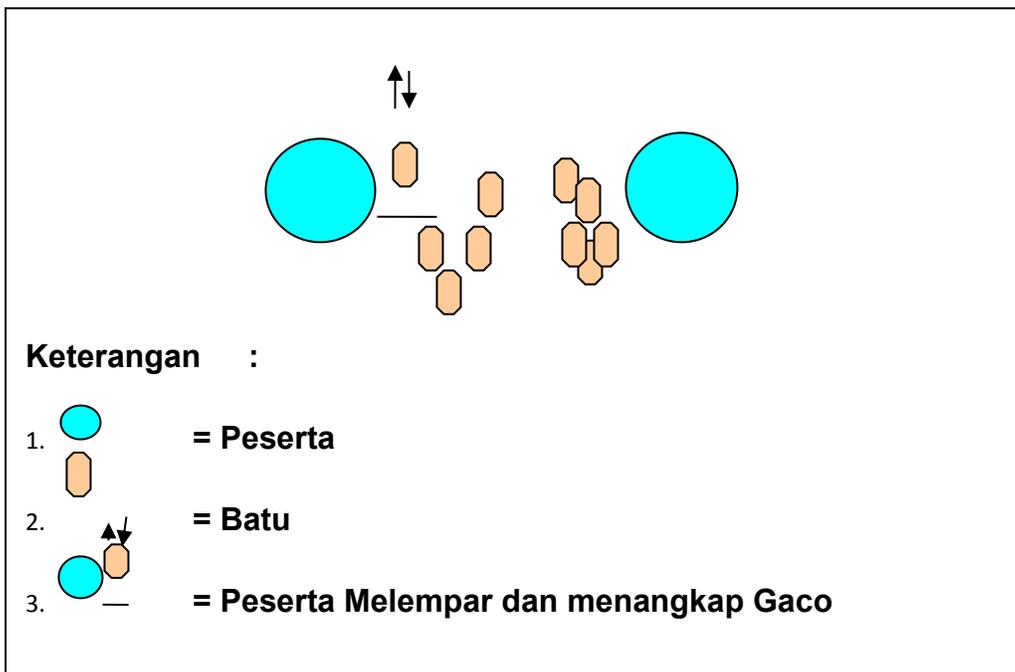
- h) Selah masuk kebagian tungteng yaitu membalikan racikan ke bagian yang cembung dan setelah terbalik semua ambil satu persatu, terus hingga mengambil langsung lima.
- i) Dan setelah semuanya dilakukan maka peserta mendapatkan sawah.
- j) Dan peserta yang pertama mendapatkan sawah, itulah pemenangnya.



14. Gatengan

- Nama Permainan : Gatengan
- Tujuan Permainan : melatih kedisiplinan, kecepatan, ketelitian
- Waktu Permainan : 15-30 menit
- Peserta : Anak - anak dan remaja
- Alat dan Bahan :
- a. Batu
 - b. Kapur
- Cara Bermain :
- a) Saat mengambil batu harus berurutan sesuai dengan bagiannya maka akan mengajarkan untuk disiplin.
 - b) Saat melempar batu, batu harus di tangkap sebelum jatuh ke lantai.
 - c) Saat menyebarkan batu untuk di ambil tidak boleh terlalu jauh karena akan mempersulit peserta untuk mengambilnya.
 - d) Saat mengambil batu maka peserta tidak di perkenankan menyentuh batu yang lain.
 - e) Saat melempar batu untuk mendapatkan point anak harus menangkap minimal 3 batu yang tertangkap.
 - f) Saat mengambil batu, jika ada batu di tangan tidak boleh di tarus di tangan yang satunya, tetap harus berada pada tangan yang mengambil batu.

- g) Peserta harus suit jika pesertanya dua orang, dan hompimpa jika anak lebih dari dua orang.
- h) Kemudian setiap anak memilih masing - masing lima batu.
- i) Kemudia anak yang kebagian jalan terlebih dahulu maka langsung menyebarkan batu di lantai.
- j) Setelah tersebar, peserta mengambil satu batu untuk menjadi gaco.



15. Kucing-Kucingan

Nama permainan : Kucing - kucingan

Tujuan permainan : menanamkan sikap tanggung jawab, kecepatan, ketepatan

Waktu permainan : 30-40 menit

Peserta : Semua kalangan kecuali manula

Alat dan Bahan :

a. Sandal peserta

b. Gaco

Cara Bermain :

a) Sandal tidak boleh keluar lingkaran.

b) Masing - masing peserta harus memiliki gaco.

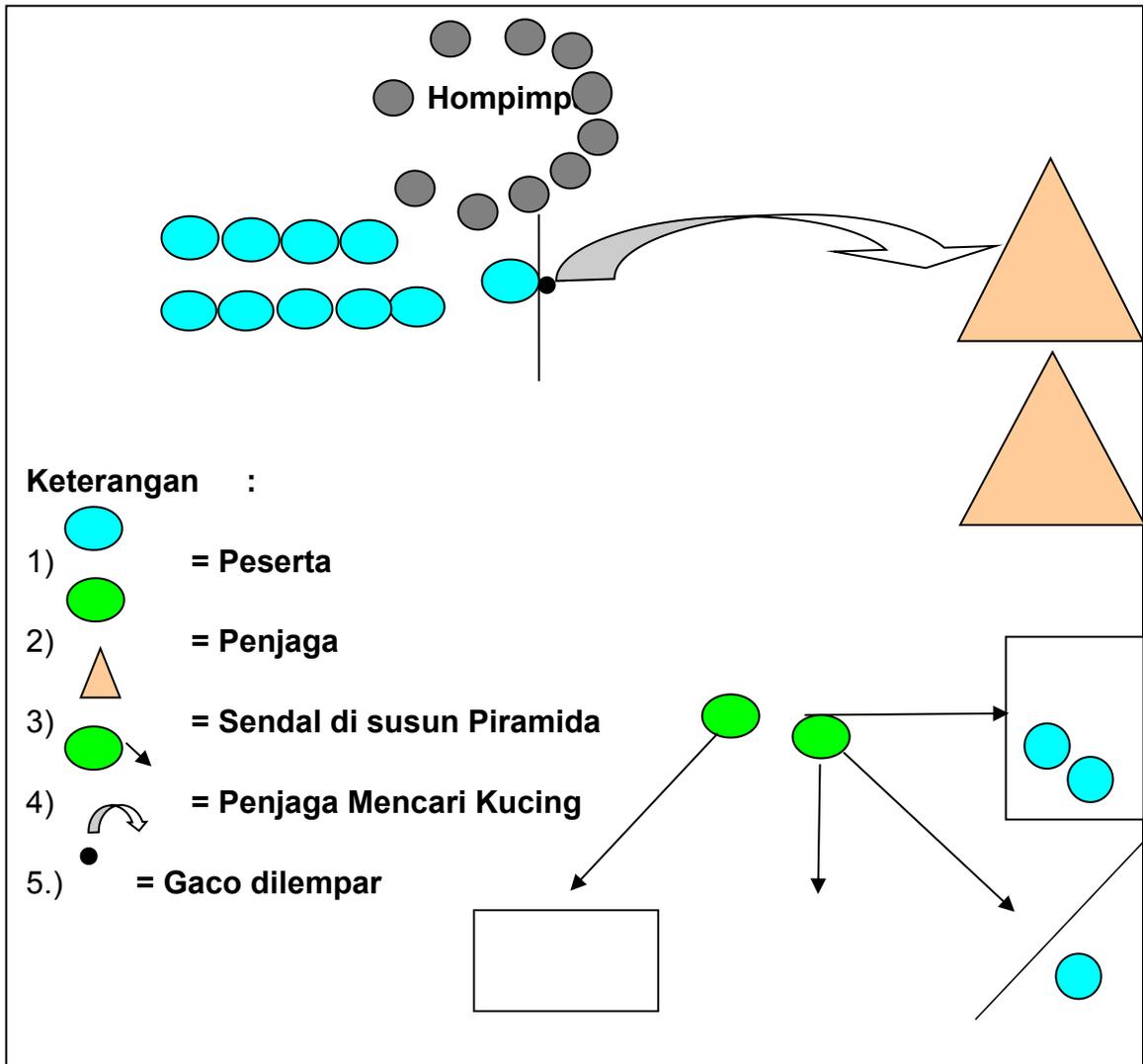
c) Pertama - tama peserta yang terdiri dari 10-15 anak harus hompimpa untuk menentukan urutan main.

d) Permainan dilakukan tidak beregu, setelah itu peserta menyusun sandal berdiri membentuk piramida dengan ujung sandal saling bersandaran.

e) Peserta bergantian melempar sandal ke arah piramida hingga roboh.

f) Jika piramida roboh oleh salah satu peserta maka peserta maka peserta yang jalan sesudah peserta tersebutlah yang harus jaga dan menyusun kembali menjadi piramida.

- g) Dan saat menyusun yang lain bersembunyi, dan yang menyusun tidak boleh menoleh untuk mengintip.
- h) Setelah tersusun maka yang jaga harus mencari setiap peserta yang telah bersembunyi sebagai tanggung jawab.
- i.) Yang menang adalah peserta yang tidak bisa di temukan hingga yang mencari menyerah, atau yang terakhir ditemukan.



16. Slodokan

Nama Permainan : Slodokan

Tujuan Permainan : Untuk meningkatkan jiwa kewarganegaraan, ketepatan, kecepatan, kerja sama

Waktu permainan : -

Peserta Permainan : anak - anak dan Remaja

Alat dan Bahan :

a. Bambu

b. Peluru (biasanya menggunakan kertas, air, jenitri dan popoan)

Cara Bermain :

a) Permainan dilakukan secara beregu, minimal dilakukan sepuluh peserta

b) Pemain dinyatakan mati ketika peluru terkena tubuh lawan

c) Ketika menembak peserta hanya boleh memasukan satu peluru pada tulup

d) Pertama pemain dibagi menjadi dua kelompok dengan melakukan hompimpa

e) Setelah terbagi menjadi dua kelompok para peserta memilih tempat berlindung sebagai benteng

f) Selama permainan peserta akan menggunakan benteng sebagai alat perlindungan agar tidak tertembak

- g) Ketika permainan dimulai maka anggota kelompok akan saling menyerang kelompok lawan dengan tumpul
- h) Para pemain menyediakan peluru sebanyak mungkin untuk menyerang
- i) Setiap pemain akan menembak harus dengan teliti melihat lawan yang ada dibenteng lain
- j) Setelah peserta terkena tembakan maka peserta dinyatakan mati dan tidak lagi mengikuti permainan
- k) Permainan dinyatakan selesai jika salah satu anggota kelompok telah habis (mati)
- l) Anggota yang dinyatakan menang yaitu anggota yang pesertanya masih tersisa (hidup) karena belum terkena tembakan.
- M) Dengan memperkenalkan cara menyerang seperti saat berperang dan membela negara maka mengajarkan untuk memiliki jiwa kewarganegaraan.

