

## BIDANG KEMAHIRAN: REKREASI DAN KESENGGANGAN

### ASPEK 1.0: KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Rekreasi dan Kesenggangan</b> 1.14 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan.	Murid boleh: 1.14.1 Melakukan ikatan dan simpulan untuk menghasilkan gajet. 1.14.2 Bermain permainan tradisional yang menggunakan kemahiran membalung, memukul, berlari dan menangkap dalam permainan Konda Kondi. 1.14.3 Bermain permainan tradisional yang menggunakan kemahiran menimang berterusan dalam permainan Tating Lawi Ayam.

### ASPEK 2.0: APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Aplikasi Pengetahuan dalam Rekreasi dan Kesenggangan</b> 2.14 Mengaplikasikan pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.	Murid boleh: 2.14.1 Menyenaraikan jenis-jenis ikatan dan simpulan berdasarkan gajet yang dihasilkan. 2.14.2 Menyatakan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam.

### ASPEK 5.0: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<b>Pengurusan dan Keselamatan</b> 5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.	Murid boleh: 5.1.1 Mematuhi etika berpakaian Pendidikan Jasmani ketika menjalankan aktiviti fizikal. 5.1.2 Menyimpan peralatan Pendidikan Jasmani berdasarkan spesifikasi alatan. 5.1.3 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat melakukan aktiviti. 5.1.4 Mengenal pasti ruang selamat untuk melakukan aktiviti.
<b>Tanggungjawab Kendiri</b> 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.2.1 Mempamerkan keyakinan untuk melakukan pelbagai kemahiran pergerakan. 5.2.2 Memilih tindakan untuk menyelesaikan masalah berkaitan kecergasan. 5.2.3 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti. 5.2.4 Menerima keputusan dalam permainan secara positif.
<b>Interaksi Sosial</b> 5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.	5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti. 5.3.2 Mengiktiraf kelebihan dan menerima kekurangan rakan sebaya. 5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.
<b>Dinamika Kumpulan</b> 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.	5.4.1 Melibatkan diri secara aktif sebagai ahli kumpulan. 5.4.2 Menerima ahli baharu dalam kumpulan yang dibentuk. 5.4.3 Membimbing ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti. 5.4.4 Menerima kelemahan rakan sepasukan dan kekuatan pihak lawan sebagai cabaran. 5.4.5 Berperanan sebagai ketua kumpulan. 5.4.6 Patuh kepada arahan ketua. 5.4.7 Bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti.

## STANDARD PRESTASI

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh meneroka jenis-jenis ikatan dan simpulan berdasarkan gajet yang dihasilkan.</li> <li>• Boleh menyatakan permainan tradisional yang menggunakan kemahiran seperti memaling, memukul, berlari dan menangkap.</li> <li>• Boleh menyatakan permainan tradisional yang menggunakan kemahiran menimang.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh melakukan ikatan dan simpulan untuk menghasilkan gajet dan menyenaraikan jenis-jenis ikatan dan simpulan.</li> <li>• Boleh bermain permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam serta menyatakan cara bermain.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh mengaplikasikan kemahiran ikatan dan simpulan untuk menghasilkan gajet.</li> <li>• Boleh mengaplikasikan kemahiran memaling, memukul, berlari, menangkap dan menimang dalam permainan tradisional Konda Kondi.</li> <li>• Boleh mengaplikasikan kemahiran menimang dalam permainan tradisional Tating Lawi Ayam.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh melakukan kemahiran ikatan dan simpulan yang sesuai dan betul untuk menghasilkan gajet.</li> <li>• Boleh menyatakan strategi dalam permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam.</li> <li>• Boleh bermain permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam dengan kemahiran yang betul.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh menghasilkan gajet mengikut fungsi dengan kemas dan kukuh.</li> <li>• Boleh merancang strategi untuk mencapai kemenangan dalam permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam.</li> <li>• Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh mereka cipta satu permainan baharu berdasarkan permainan tradisional Konda Kondi dan Tating Lawi Ayam.</li> <li>• Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan semasa melakukan aktiviti ikatan dan simpulan.</li> <li>• Boleh melakukan aktiviti ikatan dan simpulan serta bermain permainan tradisional sebagai amalan gaya hidup sihat.</li> </ul>