

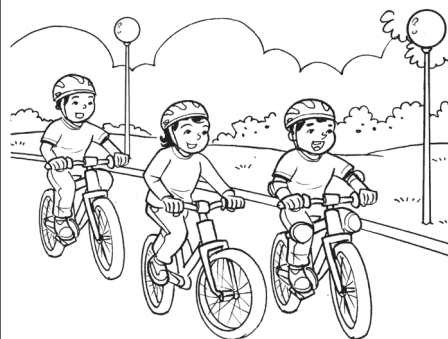


RIANG REKREASI

REKREASI DAN KESENGGANGAN

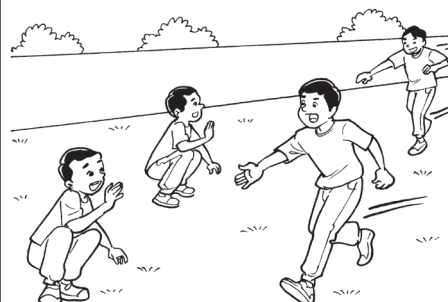
AKTIVITI PANDU ARAH

1. Aktiviti ini menghendaki peserta mencari arah dan lokasi yang dinyatakan pada kad klu.
2. Kepantasan mencari dan memahami klu membantu mereka menjadi pemenang.



PERMAINAN LIBAT

1. Lakukan undian untuk menentukan pengejar.
2. Lari pantas untuk mengelak disentuh pengejar. Sesiapa yang disentuh pengejar akan menjadi pengejar baharu.
3. Angkat kedua-dua belah tangan atau pegang pokok atau tiang dan jerit "berhenti" untuk menyelamatkan diri.
4. Jika tiada pemain yang berjaya disentuh pengejar, undian diadakan untuk menentukan pengejar baharu. Semua pemain akan duduk dan bersedia untuk bangun. Pengejar membilang nombor. Pemain yang paling lambat bangun akan menjadi pengejar baharu.



PERMAINAN HIDUP MATI

1. Lakukan undian untuk menentukan pengejar.
2. Pemain yang berjaya dicuit oleh pengejar akan "mati". Dia mesti berdiri setempat sambil mengangkat atau mendepangkan kedua-dua belah tangan. Pengejar mengejar pemain yang masih "hidup".
3. Pemain lain boleh mencuit pemain yang "mati" untuk dia "hidup" semula.
4. Permainan tamat jika semua pemain telah "mati".

