

Permainan Ruang Angkasa



“Galaksi Ekspres”
Program sekolah liburan Alkitab
Pamflet Pertandingan



Permainan



Opsi permainan, Hari 1



Membentuk Kata

Dengan 3 anak dari masing-masing tim, mereka akan berdiri di atas panggung dan mengeja kata dengan 3 huruf menggunakan tubuh mereka. Mungkin akan ada beberapa ronde permainan, dan setiap tim akan bersaing dalam waktu yang ditentukan. Ketika pemimpin berkata mulai, pemimpin membisikkan kata pertama kepada satu tim dan tanpa berbicara, mereka membentuk kata dengan tubuh mereka. Anggota tim yang ada di barisan penonton akan menebaknya. Ketika mereka benar, waktunya berhenti dan pemimpin mencatat berapa detik yang dibutuhkan oleh tim mereka untuk menebak kata dengan benar. Jika tim Anda adalah anak laki-laki melawan perempuan, tim perempuan akan mendapatkan sebuah kata, dan 3 anak perempuan di atas panggung akan membentuk kata dengan tubuh mereka sementara anak perempuan yang ada di antara penonton akan meneriakkan tebakan dari kata tersebut. Jika anak laki-laki yang berpartisipasi, mereka akan membantu anak perempuan untuk menang. Beberapa kata dengan 3 huruf yang disarankan adalah: Ubi, api, air, tas, tua, dua, bis, dll.



Tes Rasa

Undang satu anak dari setiap tim ke atas panggung. Siapkan makanan yang berbeda dengan rasa dan tekstur yang berbeda. Sembunyikan makanan dari semua orang, dan tutup mata siswa yang berada di depan. Bawalah makanan satu per satu kepada siswa yang ada di atas panggung agar mereka dapat mencoba dan mengidentifikasi makanan tersebut. Mintalah siswa Anda yang lain untuk tidak menyebutkan apa yang mereka lihat dan menjadikan permainan ini lebih menantang. (Jangan biarkan kelas Anda memberi tahu jawabannya!) Setiap siswa hanya memiliki satu kesempatan untuk memberikan jawaban, dan berikan mereka waktu 10 detik untuk memutuskan. Siapkan serbet atau handuk untuk membersihkan segala macam kekacauan yang mungkin terjadi. Mintalah siswa di atas panggung untuk bergiliran menebak berbagai macam makanan. Tim yang banyak mengidentifikasi makanan dengan benar yang akan menjadi pemenang.

Opsi permainan, Hari 2



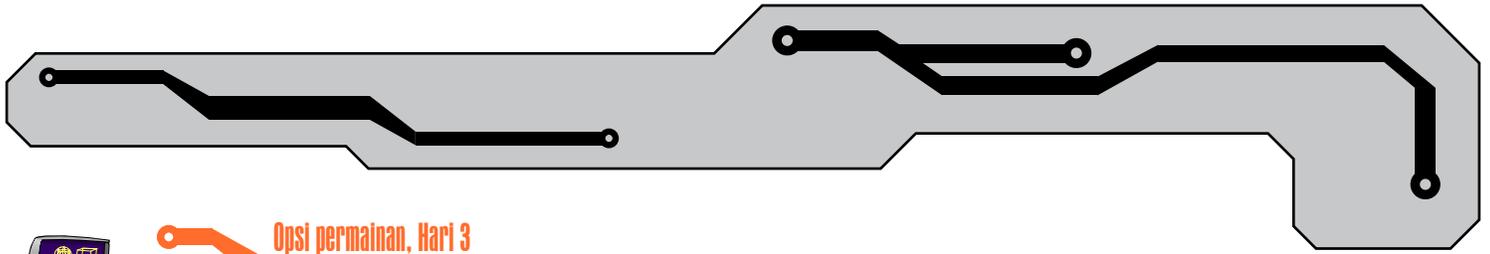
Lomba Minum Estafet

Gunakan 3 anak untuk setiap tim, lalu bentuk sebuah baris. Di sisi lain ruangan, letakkan meja dengan teko berisi air matang untuk setiap tim. Berikan sebuah sedotan kepada setiap anak yang berpartisipasi. Para siswa akan berlari ke meja dan meminum air mereka menggunakan sedotan sampai pemimpin meniup peluit. Mereka berlari untuk kembali dan anggota tim lainnya melanjutkan sambil berlari dan meminumnya. Tim yang menang memiliki lebih sedikit air ketika waktunya habis. (Atau menghabiskan air mereka terlebih dahulu.)



Lomba Makan Pisang

Pilih satu anak sebagai perwakilan dari setiap tim, untuk mengupas dan memakan sebuah pisang. Tantangannya adalah satu tangan harus selalu berada di belakang. Ketika pemimpin mengatakan 'Mulai', anak-anak harus mengupas pisang sebaik mungkin menggunakan satu tangan dan gigi mereka. Setelah dikupas, mereka harus segera memakan pisangnya sampai habis untuk menang.



Opsi permainan, Hari 3

Efek Suara Lucu

Pemimpin terlebih dahulu menyiapkan daftar efek suara:

1. Batuk. 2. Cegukan. 3. Sendawa. 4. Bersin. 5. Tepuk tangan. 6. Menguap. 7. Cekikikan. 8. Hentakan kaki. 9. Berdeham.

Bariskan 6 pemain, 3 dari masing-masing tim, acak mereka. Instruksikan kepada para pemain bahwa mereka harus menirukan semua suara yang Anda buat sesuai urutan. Buatlah suara pertama yang ada pada daftar. Perintahkan kepada barisan itu, dan mintalah semua pemain menirukan suara tersebut satu per satu. Kemudian tirukan suara pertama dan kedua, dan semua pemain juga harus menirukan suara tersebut. Kemudian tambahkan suara ketiga, dan seterusnya. Jika seorang pemain tidak dapat menirukan sebuah suara, melupakan sebuah suara, atau menirukannya dalam urutan yang salah; pemain itu harus keluar dari permainan. Terus tambahkan suara sampai hanya ada satu pemain yang tersisa. Tim dari pemain ini yang akan menjadi pemenangnya!



Kepala yang Lengket

Gunakan selotip (sisi lengket di luar) untuk membungkus sekeliling dahi dan area dagu satu orang dari setiap tim. Sebar potongan-potongan kertas di atas meja. Mintalah para pemain untuk meletakkan tangan mereka di belakang punggung sambil berdiri di belakang meja, dan menghadap penonton. Ketika Anda berkata, "Mulai" para pemain memutar kepala mereka di sepanjang meja, dan berusaha menempelkan sebanyak mungkin potongan kertas ke kepala mereka. Pemain dengan potongan terbanyak di akhir waktu yang akan menang.

(Jika ada anak yang berambut panjang, ikat rambutnya terlebih dahulu sebelum memasang selotip agar tidak menjambak rambutnya)



Opsi permainan, Hari 4

Adu Noodle

Dua anak akan berpartisipasi, satu anak dari setiap tim. Anak-anak kemudian berdiri di atas sepotong kayu (2" x 6"). Tujuannya adalah untuk menjatuhkan pemain lain dari papan menggunakan swim noodle dan berpura-pura bahwa benda itu adalah pedang, tanpa memukul kepala.

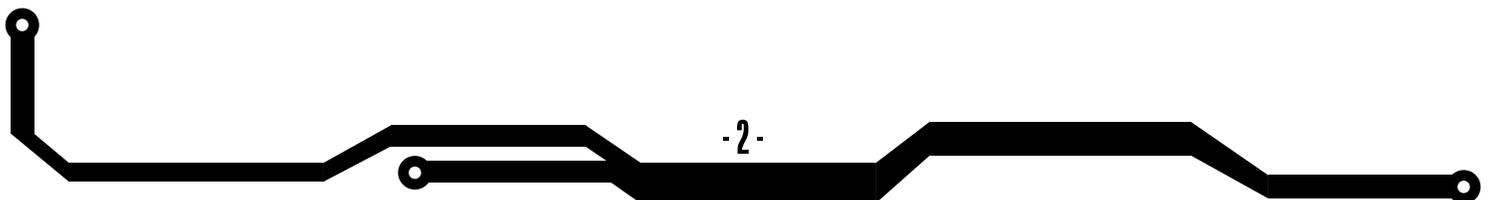
Pemain akan dikeluarkan begitu kakinya menyentuh tanah. Pemain yang tersisa harus menjaga keseimbangan di atas kayu untuk bisa menang. Jangan menaruh kayu terlalu tinggi, agar tidak ada anak yang terluka. Anda bisa mengganti swim noodle dengan benda apapun yang lunak dan tidak berbahaya.

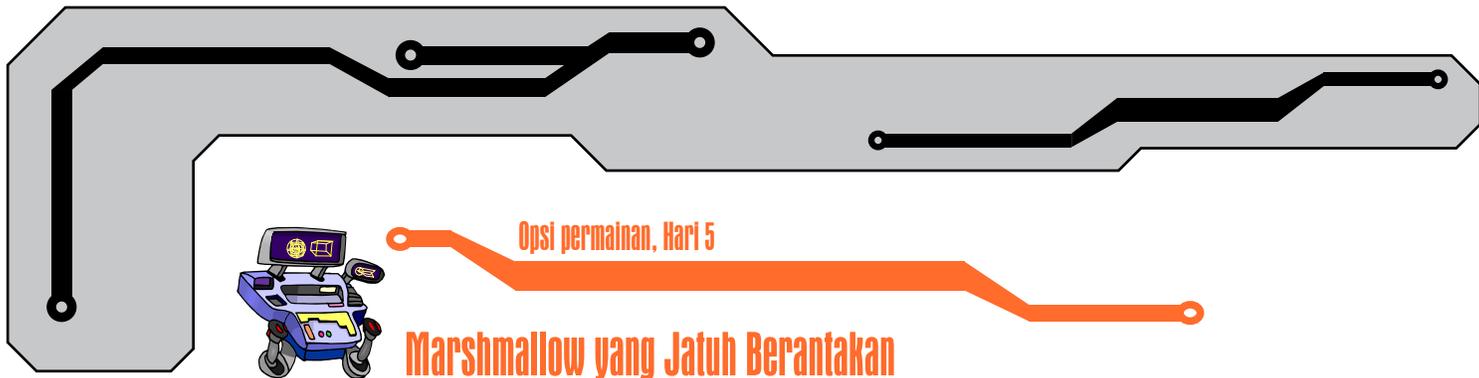


Membuat Piramida

Ini adalah sebuah permainan sederhana di mana setiap tim menggunakan 6 anak untuk membuat piramida secepat mungkin. (Tiga pemain membentuk dasarnya, berlutut di lantai, dan menghadap penonton. Dua anak berikutnya berlutut di punggung mereka, dan pemain terkecil naik ke atas dan berlutut di atas anak-anak yang berada di tengah.)

Tim pertama yang menyelesaikan piramida yang menjadi pemenangnya!





Opsi permainan, Hari 5

Marshmallow yang Jatuh Berantakan

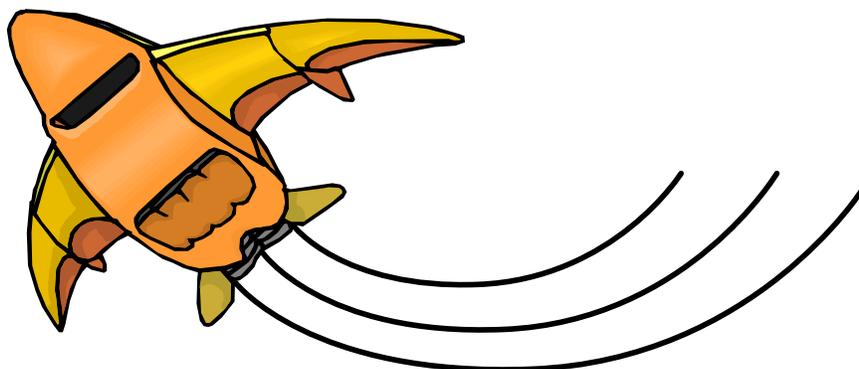
Ide dari permainan ini adalah untuk membuat tim-tim ini saling bersaing dan melihat berapa banyak marshmallow yang bisa mereka dapatkan di dalam gelas yang berada di dahi anggota tim mereka. Akan sangat menyenangkan jika Anda bisa membuat permainan ini menjadi sangat berantakan agar bisa dinikmati oleh para penonton.

Letakkan tangga atau kursi di depan dengan dua anak yang memegangnya agar tetap stabil. Setiap tim membutuhkan 5 anak untuk berpartisipasi, dan hanya ada satu tim yang bermain pada satu waktu, dan diawasi dengan cermat oleh seorang pengawas! Dua anak (atau pemimpin dewasa) akan berbaring di bawah di depan tangga dengan kepala yang saling menempel. Lindungi pakaian anak-anak dengan memotong lubang di kantong sampah sebagai tempat masuk kepala lalu kenakan seperti baju. Akan lebih baik jika kedua anak tersebut memakai kaca mata pelindung yang bening. Masukkan marshmallow dan sirup cokelat dalam jumlah yang sama ke dalam dua mangkuk. Seorang anak naik ke atas tangga dengan mangkuk marshmallow. Dua anak memegang tangga dan dua anak berbaring di bawah, sambil menahan gelas di dahi mereka. Ketika pemimpin mengatakan 'Mulai', anak di puncak tangga mencoba untuk menjatuhkan marshmallow yang dicelupkan ke cokelat ke dalam gelas secepat mungkin sampai waktu 60 detik nya habis. Terakhir, hitunglah marshmallow di dalam gelas. Marshmallow yang dimakan tidak masuk hitungan! Setelah satu tim selesai, siapkan tim kedua. Tim dengan marshmallow paling banyak di dalam gelas, yang akan menjadi pemenang!



Estafet Kue

Ide permainannya adalah menyiapkan dua anak dari masing-masing tim untuk menghias kue secepat mungkin sebagai estafet yang menyenangkan untuk ditonton oleh seluruh penonton. Siapkan dua kue yang belum dihias terlebih dahulu. Sediakan celemek, hiasan, beberapa pisau dan beberapa taburan topping atau cara-cara lain untuk menghias kuenya. Ketika pemimpin berkata mulai, anak-anak mengenakan celemek, menghias kue, dan menggigit kuenya. Tim tercepat adalah pemenangnya. Sebagai bonus, sediakan kue sebagai suguhan yang menyenangkan kepada semua anak di akhir SLA Anda!



Games Galaxy
Indonesian



13657

www.ChildrenAreImportant.com
info@childrenareimportant.com
We are located in Mexico.
DK Editorial Pro-Visión A.C.

Anak-anak
itu Penting