

MAKALAH
PERMAINAN KELOMPOK

O L E H :

DRA. H. NUSLIMAH MUSBAR
FIP IKIP PADANG

NO.	PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
TARICHA TEL	26-6-95
SUMBER BARRA	h ₁
KOLEKSI	KKI
NO. BUKU	1127/1415- P. (2)
K. ASPEK	370.11 Mus P. i

Disampaikan pada Penataran Calon Fasislitatator
KPB 36 bagi Guru-guru PMP dan PSPB/SLTA se Kodya
Dati II Angkatan III Tahun 1992 / 1993



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Fuji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. karena dengan rahmat dan hidayahNya makalah yang berjudul " Permainan Kelompok " dapat diselesaikan dan disampaikan pada Penataran Calon Fasilitator.KPB 36 bagi guru-guru PHP dan PSPB SLTA se-Kodya Dati II Angkatan III tahun 1992 / 1993.

Disadari bahwa permainan kelompok yang disajikan pada makalah ini ada kalanya mempunyai kelemahan-kelemahan tertentu, oleh sebab itu urun pendapat dari pembaca sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan makalah ini.

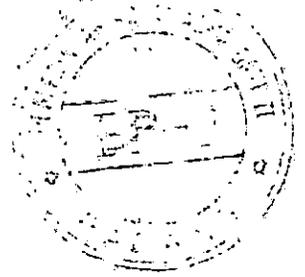
Selanjutnya ucapan terima kasih yang tak terhingga disampaikan kepada semua pihak yang sudah memberikan bantuan sehingga terwujudnya makalah ini. Semoga sumbangan dan bantuan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah swt. amin.

Padang, Februari 1993

Penulis

DAFTAR ISI

	hal.
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	ii
Pendahuluan	1
Contoh-contoh Permainan Kelompok dan Ura Pelak sahaannya	2
1. Permainan Bisik Berantai	2
2. Permainan Anak Kembar	5
3. Permainan Rangkaian Nama	8
4. Permainan Kata Kalimat	10
5. Permainan Siapa Aku	13
6. Permainan Dot Genap	17
7. Permainan Simon Says	29
Daftar Pustaka	



A. PENDAHULUAN

Kegiatan KPB-36 dilaksanakan dalam empat tahap kegiatan sebagaimana yang dikemukakan dalam buku Petunjuk Umum KPB-36 (1989:9) sebagai berikut:

Tahap I : yang disebut pengawalan

Tahap II: yang disebut peralihan

Tahap III : yang disebut pembahasan

Tahap IV : yang disebut pengakiran

Pada masing-masing tahap dilakukan berbagai kegiatan, salah satu kegiatan dalam tahap pengawalan ini adalah melakukan permainan kelompok.

Permainan kelompok adalah permainan yang dilakukan dalam kelompok dengan tujuan untuk menciptakan suasana santai sehingga kegiatan kelompok tidak kaku, tegang ataupun menjenuhkan/ menjemukan.

Adapun tujuan permainan kelompok sebagaimana yang dikemukakan oleh Nuslimah Musbar (1987:2) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghakrabkan hubungan antara anggota kelompok sesama dan antara anggota kelompok dengan pembimbing kelompok.
- b. Untuk menumbuhkan suasana kebersamaan dan kehangatan
- c. untuk menciptakan suasana gembira, relaks dan menyenangkan.

Untuk mencapai tujuan seperti tersebut di atas permainan

kelompok harus memenuhi persyaratan permainan kelompok se-

bagaimana yang dikemukakan dalam buku Petunjuk Umum KPB-36

(1989:8) yaitu:

- a. Diikuti oleh seluruh peserta.
- b. Menggembirakan.
- c. Tidak memakan banyak waktu.
- d. Tidak melelahkan.
- e. Sederhana dan mudah.

Berikut ini akan disampaikan contoh-contoh permainan kelompok.

B. Contoh-contoh Permainan Kelompok dan Cara Pelaksanaannya.

1. Permainan " Bisik Berantai ".

Nama permainan	: Bisik Berantai
Umur peserta	: 12 tahun ke atas
Deskripsi	: Permainan ini berintikan menyampaikan berita kepada orang lain dengan cara berbisik. Apa yang disampaikan orang pertama disampaikan/diteruskan kepada anggota berikut dengan suara lambat dan langsung ke telinga yang bersangkutan. Orang terakhir mendapat bisikan akan menyebut berita tersebut dengan suara keras, sehingga terdengar oleh semua peserta.

- Tujuan atau kegunaan:
1. Untuk menciptakan suasana gembira.
 2. Untuk menambah erat hubungan dalam kelompok.

3. Untuk melatih dan memadukan keterampilan mendengar dan menyampaikan.

Nilai kelompok

1. Bila permainan dilakukan pada awal kegiatan kelompok dimana anggotanya belum saling mengenal, maka permainan dapat mengakrabkan diantara para anggota kelompok.
2. Bila permainan ini dilakukan diantara kegiatan-kegiatan kelompok, maka permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh keseriusan kegiatan tersebut. Di samping itu kegembiraan, kehangatan dan suasana kebersamaan dapat terjaga, sehingga kegiatan kelompok selanjutnya dapat diteruskan.

Kelengkapan

1. Pemain 5-10
2. Kuesi sebanyak pemain
3. Berita yang akan disampaikan
4. Pemimpin kelompok

Cara bermain

1. Peserta berdiri sambil berhitung satu dan dua. Peserta yang bernomor sama berdiri di deret yang sama, sehingga peserta terbagi dua deret.
2. satu orang dari masing-masing kelompok dipanggil mendekati pemimpin kelompok.

3. Pemimpin kelompok membisikan berita tersebut kepada ke dua wakil tadi.

Contoh berita : kuku kaki kakek ku kukuku
kukikis habis.

4. Wakil yang menerima berita menyampaikan kepada anggota yang berbaris paling depan dan anggota tersebut menyampaikan kepada teman yang berdiri di belakangnya, sehingga berita tersebut diterima oleh anggota yang paling belakang dan anggota yang menerima berita terakhir menyampaikan kepada pemimpin kelompok apa yang diterimanya. Penyampaian kepada pembimbing kelompok harus dengan segera sebab kalau terlambat berarti tertinggal dari kelompok lain dan ini berarti kalah cepat.

5. Percobaan: Peserta diajak mencoba permainan ini. Jika sudah dapat dipahami, maka dapat dilanjutkan pada permainan yang sebenarnya. Dalam proses permainan, peserta atau kelompok yang melakukan kesalahan baik terlambat atau menyampaikan berita yang tidak sesuai dengan berita yang dikemukakan pembimbing kelompok, dapat diberi kesempatan untuk menampilkan kebolehannya seperti: membaca puisi dan lain sebagainya.

Catatan khusus : Kalimat yang dijadikan berita sebaiknya yang sulit dan lucu.

2. Permainan "Anak Kembar".

Nama pemain : Anak Kembar.

Umur peserta : 12 tahun ke atas

Deskripsi : Permainan ini berintikan untuk mendapatkan tempat duduk dengan mengikuti sebuah ceritera tentang dua orang anak kembar.

Tujuan/kegunaan : a. Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta membina keakraban para pesertanya.
b. Memadukan pemusatan perhatian dalam menangkap suatu perangsang dari luar dan penampilan kegiatan sebagai reaksi terhadap rangsangan tersebut.

Nilai kelompok : a. Bila permainan dilakukan pada awal kegiatan kelompok dimana para anggotanya belum akrab, maka permainan ini dapat mengakrabkan dan menumbuhkan suasana kebersamaan diantara para anggota kelompok.

b. Bila permainan dilakukan diantara kegiatan-kegiatan kelompok (misalnya; diantara diskusi atau pembahasan masalah oleh para anggota kelompok), permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang

ditimbulkan oleh keseriusan kegiatan diskusi dan pembahasan tersebut. Di samping itu kegembiraan, kehangatan dan suasana kebersamaan dapat terjaga. Dengan demikian kegiatan kelompok selanjutnya (diskusi dan pembahasan) akan dapat berjalan dengan gembira dan mantap.

Kelengkapan: a. Permainan 5-10 orang

b. Kursi sebanyak pemain dikurangi satu

c. Ceritera tentang anak kembar

d. Pemimpin

Cara bermain: a. Tempat duduk disusun melingkar.

Kalau tempat duduk mempunyai sandaran, maka posisi tempat duduk menghadap keluar.

b. Pemain berdiri melingkar

c. Para peserta dipersilahkan duduk, salah seorang peserta tidak mendapat tempat duduk dan ia tetap berada dalam lingkaran bersama peserta lain dalam keadaan berdiri.

d. Pemimpin menjelaskan jalannya permainan, yaitu: kepada para peserta akan dikemukakan suatu ceritera tentang anak kembar, misalnya bernama Ati dan Ani. Bila dalam cerita tersebut nama Ani, maka para peserta harus pindah duduk ke sebelah kiri, sebaliknya bila tersebut nama Ati, maka peserta pindah duduk ke sebelah kanan, sedangkan bila tersebut

Ati dan Ani dalam satu rangkaian atau nama orang lain maka peserta tidak berpindah duduk. Peserta yang tidak mendapat tempat duduk tadi harus sigap mencari tempat duduk sehingga timbul kemungkinan peserta yang tadinya mendapat tempat duduk, setelah permainan dilakukan menjadi tidak punya tempat.

e. Percobaan : Peserta diajak mencoba melakukan permainan ini. Pemimpin mengemukakan cerita anak kembar misalnya :

" Dalam suatu keluarga ada sepasang anak kembar bernama Ani dan Ati. Kedua anak ini selalu seia sekata serta model pakainan mereka selalu sama. Yang berbeda adalah warnanya. Ati senang dengan warna merah dan Ani senang jingga. Nenek mereka selalu keliru memanggil nama cucunya yang kembar tersebut. Jika ia bertemu A....ni maka yang disebutnya adalah merah atau jingga. Kedua anak kembar ini juga mempunyai kesukaan yang berbeda tentang ikat rambut. A.....ti senang buntut kuda dan diikat dengan pita merah," dan seterusnya.

f. Permainan yang sebenarnya. Setelah percobaan lancar maka dilaksanakan permainan yang sebenarnya. Dalam proses permainan peserta yang tidak mendapat tempat duduk

dapat diberi kesempatan untuk menampilkan kebolehmannya seperti menyanyi, puisi dan sebagainya.

Catatan khusus : a, Nama si kembar bisa dirubah misalnya "Ana dan Ani, Rita dan Titi, dan sebagainya.

Demikian juga jalan ceritanya dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta dan suasana kelompok.

b. Hendaknya diperhatikan jenis kelamin peserta. Berdasarkan pertimbangan tertentu sebaiknya permainan ini hanya tepat untuk sejumlah pemain yang berjenis kelamin sama.

3. Permainan " Rangkaian Nama "

Nama permainan : Rangkaian nama

Umur peserta : 12 tahun ke atas

Deskripsi : Permainan ini berintikan menyebut nama anggota disebelah peserta yang bersangkutan kemudian menghubungkan atau merangkainya dengan nama peserta tersebut (peserta yang mendapat giliran). Peserta yang duduk di sebelah peserta yang menyebut pertama akan menyebut rangkaian nama yang panjang.

Tujuan/ Kegunaan : Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta membina keakraban antar anggota peserta dan pemimpin kelompok.

Disamping itu juga bertujuan untuk memadukan pemusatan perhatian dalam mendengar dan menyebut kembali apa yang sudah didengar.

Nilai kelompok : Permainan ini lebih tepat dilaksanakan di -

awal kegiatan kelompok, di mana para anggota-
belum saling kenal dan akrab. Dengan selesainya permainan ini maka para anggota sudah akan saling mengenal nama masing-masing peserta.

Kelengkapan :a. Pemain 5 - 10 orang

b. Pemimpin

Cara bermain :a. Tempat duduk disusun melingkar

b. Pemimpin dan para peserta duduk dalam posisi melingkar.

c. Pemimpin menjelaskan jalannya permainan, yaitu terlebih dahulu ditentukan arah permainan ke-kiri atau ke kanan. Kalau sudah disepakati misalnya ke kanan maka salah seorang peserta diminta secara suka rela menyebutkan namanya dan kemudian teman yang disebelah kanannya menyebut nama itu dirangkaikan dengan namanya. Dilanjutkan dengan yang di sebelah kanannya dengan menyebutkan nama anggota pertama dirangkai dengan nama anggota ke dua dan dirangkaikan lagi dengan nama anggota ketiga dan seterusnya.

d. Percobaan : peserta diajak mencoba melakukan permainan ini. Pemimpin meminta kesukarelaan salah seorang peserta untuk menyebutkan namanya lalu memusyawarahkan arah permainan. Setelah itu peserta mulai merangkaikan nama mereka, misal Ana, Ana Siska, Ana Siska Medi, dan seterusnya.

- c. Permainan yang sebenarnya : Setelah percobaan lancar maka dilaksanakan permainan yang sebenarnya. Dalam proses permainan bagi peserta yang salah menyebutkan nama temannya maka dimusyawarahkan dengan yang punya nama, apakah ia akan dipersilahkan memampilkannya atau bagaimana.

Catatan khusus : a. Pemimpin kelompok dalam permainan ini sebaiknya ikut serta agar dapat mengenal nama anggota kelompok lebih baik.

b. Arah permainan boleh dari kiri atau kanan sesuai dengan musyawarah bersama.

c. Untuk menyebut nama pertama diminta kesuka rela salah satu peserta.

d. Jenis kehamin peserta tidaklah menjadi bahan pertimbangan sebab permainan ini hanya dilakukan dalam posisi duduk.

4. Permainan " Kata Kalimat "

Nama permainan : Kata kalimat
Umur peserta : 12 tahun ke atas
Deskripsi : Permainan ini berintikan mencari rangkaian kata untuk dijadikan kalimat yang tepat dan benar berdasarkan kata yang sudah dikemukakan oleh anggota di sebelahnya.

Tujuan/ Kegunaan : a. Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta membina keakraban diantara anggota.
b. Memadukan pemusatan perhatian dalam mendengar, menemukan serta mempertimbangkan ketepatan tambahan kata sehingga menjadi suatu kalimat yang tepat dan berarti.

Nilai kelompok : a. Bila permainan ini dilakukan pada pertemuan awal kegiatan kelompok dimana para peserta belum saling kenal dan akrab maka permainan ini dalam menumbuhkan suasana kebersamaan dan keakraban antar peserta.
b. Bila permainan ini dilakukan di antara kegiatan kelompok maka permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh kegiatan diskusi atau pembahasan tersebut.
Di samping itu kegembiraan, kehangatan dan suasana kebersamaan dapat terjaga. Dengan demikian kegiatan kelompok selanjutnya dapat berjalan penuh gairah dan mantap.

Kelengkapan : a. Pemain 5 - 10 orang
b. Kursi sebanyak pemain
c. Pemimpin

Cara bermain

- a. Tempat duduk disusun melingkar
- b. Pemimpin dan para anggota kelompok duduk dalam posisi melingkar
- c. Pemimpin menjelaskan jalannya permainan yaitu : terlebih dahulu ditentukan arah permainan ke kiri atau ke kanan, lalu salah seorang peserta diminta mengemukakan suatu kata. Jika kata pertama sudah diucapkan maka anggota berikutnya (yang duduk di kanan yang menyebut pertama) mengulang kata itu dengan menambah kata lain yang ada hubungannya dengan kata yang pertama tadi. Demikian juga untuk peserta berikutnya dengan cara yang sama.
- d. Percobaan: Peserta diajak untuk mencoba permainan ini. Pemimpin memusyawarahkan arah permainan, misalnya di setuju ke kiri. Kemudian pemimpin meminta salah seorang anggota menyebutkan kata. Setelah kata pertama disebut maka peserta yang duduk di kirinya menyebutkan kata tadi lalu menambahnya dengan kata baru. Contoh kata pertama Aku, maka anggota di se-

belah kiri akan menyebut Aku ...sedang,
lalu orang ke tiga dikirinya menyebut
Aku ...sedang ...berpikir, begitulah se-
terusnya.

e. Permainan yang sebenarnya: Setelah per-
cobaan berjalan lancar maka mulailah per-
mainan yang sebenarnya. Dalam proses per-
mainan maka jika peserta tidak dapat me-
nyebutkan tambahan kata secara tepat, ia
dipersilahkan menampilkan kebolehannya
dalam bernyanyi, melawak dan sebagainya.

- Catatan khusus:
- a. Arah permainan boleh ke kiri atau ke ka-
nan sesuai kesepakatan.
 - b. Pemimpin harus teliti memeriksa apakah
kata yang diberikan sudah tepat atau tidak
sebab permainan ini juga memberikan perha-
ikan pada peserta yang belum tepat membuat
kalimat.
 - c. Pemimpin kelompok dapat mengemukakan kata
yang pertama .
 - d. Jenis kemamin peserta tidak dipertimbang-
kan karena permainan dalam posisi duduk
dan tidak memerlukan gerak.

5. Permainan " Siapa Aku "

Nama permainan : Siapa Aku
Umur peserta : 12 tahun ke atas

Deskripsi : Permainan ini berintikan kesempatan untuk menghubungkan dan menafsirkan kata dalam rangka menemukan jawaban siapa aku.

Tujuan / kegunaan : a. Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta pembinaan keakraban.
b. Melatih peserta untuk menghubungkan obyek yang satu dengan yang lain dalam kehidupan sehari-hari.
c. Memadukan pemusatan perhatian dalam meneriam dan menafsirkan kata.

Nilai kelompok : a. Bila permainan dilakukan pada pertemuan awal kelompok di mana pesertanya belum saling kenal dan akrab maka permainan ini dapat mengakrabkan dan menumbuhkan rasa kebersamaan anggota kelompok.
b. Bila permainan dilakukan diantara kegiatan-kegiatan kelompok maka permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh kegiatan tersebut. Di samping itu kegembiraan, kehangatan, dan suasana kebersamaan akan terjaga sehingga kelompok selanjutnya kan dapat berjalan dengan gairah dan mantap.

Kelengkapan : a. Pemain 5 - 10 orang
b. Kursi setanyak peserta
c. Nama seseorang yang akan diterka.
d. Pemimpin.

Cara bermain

- a. Tempat duduk disusun melingkar.
- b. Pemimpin dan para peserta duduk di tempat yang telah disediakan.
- c. Pemimpin menjelaskan jalannya permainan yaitu: salah seorang peserta secara sukarela berdiri ke depan, kemudian ditempelkan nama seseorang yang sudah ditulis pada sehelai kertas di punggung peserta tersebut. Kemudian peserta yang bersangkutan bertanya kepada anggota lain, siapa aku sambil memperlihatkan tempelan yang ada di punggungnya. Setiap peserta yang ditanyai secara bergantian tersebut harus memberikan jawaban singkat tanpa menyebut langsung apa yang ditulis, melainkan mengemukakan sesuatu yang ada kaitannya dengan apa yang tertulis. Kemudian setelah mendapat jawaban dari peserta yang ditanyai maka peserta yang bersangkutan (yang punggungnya ditempel) melanjutkan pertanyaan kepada peserta berikutnya dan yang ditanya juga memberikan gambaran singkat seperti yang pertama. Lalu untuk peserta yang mendapat giliran terakhir akan memberikan jawaban yang sangat erat kaitannya dengan tulisan di punggung tetapi tetap tidak boleh disebut secara

langsung, akhirnya peserta yang bersangkutan mengemukakan siapa aku tersebut, atau menyebutkan apa yang tertulis di punggungnya.

- d. Percobaan: Peserta diajak untuk melakukan permainan ini. Pemimpin meminta kesukarelaan salah seorang anggota untuk tampil sebagai pelaku, kemudian menempelkan suatu nama yang sudah di tulis pada sehelai kertas di punggung peserta tersebut. Misalnya Azwar Anas. Setelah itu pelaku bertanya pada bertanya pada peserta yang duduk di sebelah pinggir: siap aku ? Peserta yang ditanya menjawab, "Anda orang Sumatra Barat ". Lalu ditanyakan pada peserta berikutnya, siapa aku ? " Anda orang yang penting di daerah ini". " Siapa Aku ? " Anda berkedudukan di salah satu kantor di jalan Sudirman ". "Siapa aku". "Anda seorang pemimpin yang disenangi masyarakat" dan seterusnya. Sampai pada akhirnya pelaku dapat menebak siapa aku atau apa yang tertera di punggungnya.
- e. Permainan sebenarnya: Setelah percobaan lancar, dilaksanakan permainan sebenarnya. Dalam prosesnya, pelaku yang tidak dapat

110017 147 mug
p.i
menebak siapa aku atau tulisan di punggungnya dari peserta yang memberikan jawaban kurang tepat diberi kesempatan untuk menampilkan kebolehannya bernyanyi, menari dan sebagainya.

- Catatan khusus:
- a. Permainan ini dapat dilakukan untuk jenis kel min yang berbeda.
 - b. Kata atau nama yang akan ditebak harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta.
 - c. Pemimpin dapat ikut memberikan informasi atau jawaban kepada si pelaku.

6. Permainan " Dot Genap "

Nama permainan : Dot Genap

Umur peserta : 12 tahun ke atas

Deskripsi : Permainan ini berintikan kecepatan dan daya ingat untuk menyebut angka atau kata "genap" pada saat yang tepat.

Tujuan/kegunaan: a. Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta membina keakraban peserta.

b. Memadukan pemusatan perhatian dalam menentukan urutan angka atau kata.

Nilai keompok : a. Bila permainan ini dilakukan pada pertemuan awal kegiatan kelompok; di masa antara peserta belum saling kenal dan akrab, maka permainan ini dapat membina suasana kebersamaan bagi peserta.

b. Jika dilakukan di antara kegiatan kelompok

(misalnya, diantara diskusi atau pembahasan masalah oleh peserta), maka permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh keseriusan kegiatan yang bersangkutan. Di samping itu kegenibiraan, kehangatan dan suasana kebersamaan dapat terjaga. Dengan demikian kegiatan kelompok selanjutnya akan berjalan dengan penuh gairah dan mantap.

- Kelengkapan :
- a. Pemain 5 - 10 orang
 - b. Kursi sebanyak peserta
 - c. Pemimpin.

- Cara bermain:
- a. Tempat duduk disusun melingkar
 - b. Pemimpin menjelaskan jalannya permainan, yaitu terlebih dahulu ditentukan arahnya ke kiri atau ke kanan. Kemudian peserta di-suruh berhitung mulai dari satu. Setiap peserta yang mendapat giliran atau urutan bilangan genap maka ia tidak menyebutkan kata tersebut melainkan dengan kata genap. lalu dilanjutkan dengan bilangan berikut oleh peserta berikutnya.
 - c. Percobaan: Peserta diajak mencoba melakukan permainan. Setelah disepakati umpama arah ke kanan maka peserta yang berada di-ujung kiri mulai berhitung contoh: satu, genap, tiga, genap, lima, genap dan sete-

rusnya:

- d. Permainan sebenarnya. Setelah percobaan lancar amak dilaksanakan permainan yang sebenarnya. Dalam proses permainan, peserta yang salah menyebut urutan atau terlambat menghitung akan diberi kesempatan untuk menampilkan kebolehan dalam menyanyi, puisi, dan sebagainya.

Catatan khusus:

- a. Permainan ini juga boleh menggunakan kata-kat lain, umpama aha, hmm, ba, meong bum dan sebagainya untuk mengganti hitungan angka yang genap.
- b. Jenis kelamin tidak jadi bahan pe timbangan karena permainan ini tidak banyak bergerak.
- c. Pemimpin kelompok sebaiknya tidak ikut terlibat langsung dalam permainan, untuk menjaga supaya lalu lintas permainan dapat terpelihara.

7. Permainan " Simon Says "

Nama permainan : Simon Says

Umur peserta : 12 tahun ke atas

Deskripsi : Permainan ini berintikan pada pemusatan perhatian untuk mengikuti perintah-perintah ringan melalui ceritera.

Tujuan/kegunaan: a. Untuk menciptakan suasana gembira dan santai serta membina keakraban antar anggota.

- b. Memadukan pusat perhatian dalam menangkap suatu perangsang dari luar dan menampilkan kegiatan sebagai reaksi terhadap rangsangan tersebut.

Nilai kelompok : a. Bila permainan ini dilakukan pada pertemuan awal kegiatan kelompok di mana para pesertanya belum saling kenal dan akrab maka permainan ini dapat mengakrabkan dan menumbuhkan kebersamaan diantara anggota.

- b. Bila permainan ini dilaksanakan di antara kegiatan kelompok, maka permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan akibat keseriusan diskusi atau pembahasan. Di samping itu kegembiraan, kehangatan serta suasana kebersamaan dapat terjaga. Dengan demikian maka kelanjutan kegiatan kelompok akan berjalan penuh gairah dan mantap.

Kelengkapan : a. Pemain 5 - 10 orang
b. Kursi sebanyak peserta
c. Perintah-perintah ringan
d. Pemimpin

Cara bermain : a. Kursi disusun melingkar. Peserta duduk pada tempat yang disediakan.
b. Pemimpin menjelaskan cara bermain yaitu: Kepada peserta akan dikemukakan sebuah cerita yang mengandung beberapa perintah.

Peserta harus mengikuti perintah apabila perintah itu didahului oleh kata " Simon says" dan tidak boleh mengikuti perintah jika tidak dimulai dengan kata tersebut. Apabila peserta melanggar ketentuan itu akan di suruh berdiri di depan, sehingga akhirnya hanya satu orang yang tinggal. Peserta yang tidak pernah melanggar perintah ini akan dinobatkan menjadi king / queen dan diberi wewenang untuk mengatur peserta yang melakukan pelanggaran tadi.

c. Percobaan : Peserta diajak untuk melakukan permainan ini. Pemimpin memberikan perintah melalui sebuah cerita misalnya; " Simon adalah seorang anak yang disenangi oleh teman-temannya, karena ia suka melucukan ramah pada setiap orang. Pada suatu hari simon dan beberapa orang temannya melakukan permainan perang-perangan. Simon bertindak selaku komandan pasukan, semua anggota pasukannya harus patuh melaksanakan apa yang diperintahkan. Simon says berdiri dari duduk grak.. Kemudian semua anggota pasukan melakukan hal tersebut tanpa kecuali. Simon says lancang kanan grak. Rupanya ada anggota pasukan yang tidak melaksanakan perintah dan simon memanggil anggota yang lalai itu.

Simon says lepas gerak. , jalan ditempat gerak, berhenti gerak. Simon says duduk gerak, dan seterusnya.

- d. Permainan sebenarnya. Setelah percobaan lancar maka mulailah permainan sebenarnya. Dalam proses permainan para peserta yang melanggar perintah disuruh berdiri sampai akhirnya hanya tinggal seorang anggota yang tidak pernah berbuat kesalahan maka dia jadi King atau Queen yang berwenang menentukan kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta yang melakukan kesalahan tadi, yaitu dengan menampilkan kebolehan mereka dalam berjoget, bernyanyi dan lain-lain.

Catatan khusus: a. Nama siswa boleh dirobah dengan nama lain.

- b. Andaikata semua peserta melakukan kesalahan, maka berarti king atau queen tidak ada. Pemimpin kelompok boleh bertindak selaku king atau queen.
- c. Perintah yang diberikan harus bersifat norma normatif.
- d. Sebaiknya permainan ini dilakukan dengan anggota campuran, maksudnya jenis kelamin tidak menjadi bahan pertimbangan dalam permainan ini.