Bahan Ajar

PERMAINAN TRADISIONAL

Disusun Oleh:
Tim Pengampu Permainan Tradisional

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PERMAINAN TRADISIONAL

Sasaran Belajar

Setelah selesai mempelajari materi ini mahasiswa diharapkan memahami teori, menguasai ketrampilan permainan tradisional dan mampu menerapkan di dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Di dalam bab ini permainan tradisional yang dapat disajikan hanya dari beberapa daerah dan berfungsi sebagai contoh saja. Diharapkan dari setiap baik Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan maupun Unit Penyelenggara Program D-II PGSD dapat mengangkat permainan tradisional yang berkembang atau terdapat di daerah masing-masing, menjadi bahan pelajaran di sekolah. Untuk itu di dalam bab ini akan disajikan permainan tradisional yang dikategorikan banyak gerak dan yang dikategorikan tidak banyak gerak. Yang banyak gerak dapat disajikan sebagai materi sajian pemanasan dalam pendidikan jasmani, sedang yang tidak banyak gerak dapat digunakan untuk penenangan.

Latar Belakang

Setiap daerah di seluruh pelosok tanah air tercinta ini masing-masing mempunyai permainan tradisional yang beraneka ragamnya. Ada permainan tradisional yang tidak banyak memerlukan energi jika dimainkan, ada juga yang harus memeras keringat jika dimainkan. Tidak semua permainan tradisional dapat diangkat menjadi bahan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Ada beberapa permainan yang layak disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Kelayakan ini dipandang dari segi nilai-nilai pendidikannya, mudahnya aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan. Ada pula permainan tradisional yang tidak dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Adapun penyebabnya ada beberapa hal di antaranya guru tidak dapat mengontrol kegiatan siswa karena daerah permainannya demikian luas, tidak dapat melibatkan seluruh siswa, adanya faktor bahaya yang besar, kurang dapat dipertanggungjawabkan dari segi kesehatan. Oleh karena itu para guru pendidikan jasmani dapat memilih permainan tradisional setempat yang layak dijadikan bahan sajian pendidkan jasmani di sekolah. Ada beberapa manfaat bagi guru pendidikan jasmani yang menyajikan permainan tradisional sebagai bahan pelajaran, yaitu :

1. Guru mempunyai sumber bahan yang beraneka ragam, yang memungkinkan memodifikasi bahan lama menjadi versi baru.

2. Guru pendidikan jasmani berpartisipasi memelihara kebudayaan peninggalan nenek moyang, yang dalam hal ini permainan tradisional. Hal ini merupakan aset nasional dalam usaha menangkal kebudayaan asing yang masuk dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indoensia.
3. Guru pendidikan jasmani berperan aktif dalam memperkaya khasanah materi pelajaran pendidikan jasmani yang layak disajikan di sekolah-sekolah.

A. PERMAINAN TRADISIONAL YANG BANYAK GERAK

PERMAINAN HADANG

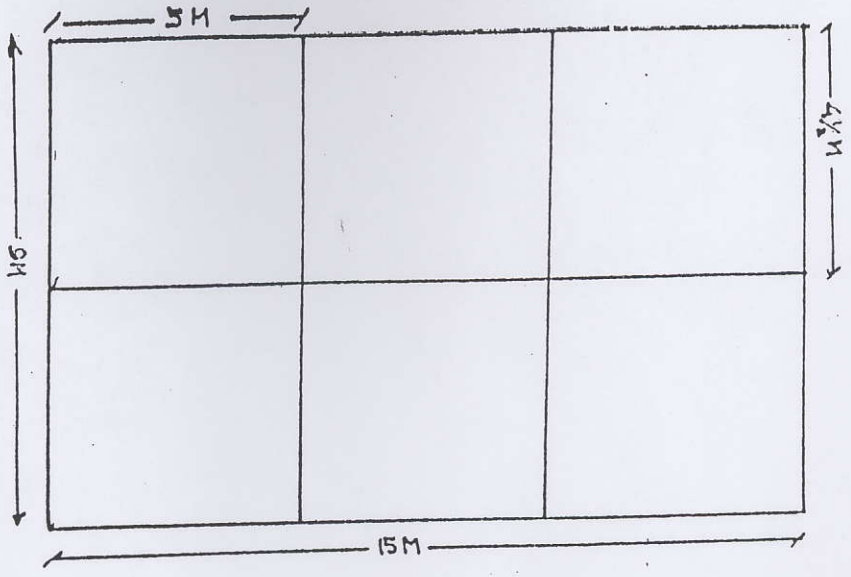
Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanyapun berbeda, padahal pelaksanaannya sama dengan permainan daerah lainnya tadi. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal ada permainan gobag sodor, yang di Jakarta disebut permainan galasin, di Sumatra Utara disebut margalah, dan di tempat lain akan bernama lain lagi, tetapi yang jelas bahwa permainan itu mempunyai aturan permainan yang hampir sama. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang.

Peraturan Permainan Hadang

1. *Lapangan Dan Peralatan*

Bentuk	:	empat persegi panjang.
Ukuran	:	panjang 15 meter (disesuaikan dengan keadaan lapangan sekolah). lebar 9 meter (disesuaikan dengan keadaan sekolah).
Garis	:	garis-garis dapat dibuat dengan kapur, atau tali, atau benda lainnya yang tidak membahayakan pemain hadang. – garis pembagi lapangan permainan menjadi dua bagian memanjang disebut garis tengah. – lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 CM.

Gambar Lapangan



Peralatan

- bendera
- kapur/cat line paper.
- tempat mencatat angka.
- sempritan (peluit).
- jam (stopwatch)
- nomor dada.

Permainan

a. Terdri dari dua regu masing-masing lima orang.

b. Regu putra dan regu putri.

Lamanya Permainan

Permainan dimainkan 2 X 20 menit dan istirahat 5 menit.

Jalannya permainan

a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.

b. Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.

c Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.

d. Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga.

e. Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki

berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.

f. Permainan dinyatakan salah:

1) Apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan.

2) Mengganggu jalannya permainan.

g. Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya).

Pergantian diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah :

1) Penyerang disentuh penjaga.

2) Terjadi butir f di atas.

3) Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 (dua) menit.

h. Penggantian pemain diadakan pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).

i. Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan s/d garis belakang dan dari garis belakang s/d garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya permainan berlari tanpa berhenti kecuali kalau dihentikan oleh wasit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan waktu istirahat.

j. Istirahat.

1) Apabila permainan telah berjalan 20 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat.

2) Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti pada saat permainan dihentikan.

5. *Nilai*

a. Pemain yang telah berhasil melewati garis depan s/d garis belakang diberi nilai satu.

b. Pemain yang berhasil melewati garis belakang s/d garis depan diberi nilai satu.

6. *Wasit, Penjaga garis dan Pencatat Nilai*

a. Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 orang wasit dan dibantu 2 orang penjaga garis dan 2 orang pencatat nilai.

b. Kedua wasit mempunyai tugas, fungsi dan wewenang yang sama.

c. Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.

d. Penjaga garis memberikan tanda dengan mengangkat bendera.

e. Pencatat nilai ditempatkan di samping garis depan dan garis belakang. Nilai/angka dicatat di dua papan nilai.

Penentuan Pemenang

Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 X 20 menit berakhir.

PERMAINAN BENTENG

turan Permainan

Tempat/pangan

Bentuk : persegi panjang.

Ukuran : panjang 50 M, lebar 20 M.

Daerah benteng : berbentuk lingkaran yang bergaris tengah 3 M, dengan jarak 10 M dari garis belakang dan garis samping. Lapangan ditandai dengan garis 5 CM

Daerah tawanan : berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 10 M dan lebar 1 M.

Peralatan

a. Bendera : dua helai yang panjang 30 CM dan lebar 20 CM dengan warna berbeda.

b. Tiang bendera : tiangnya 2 M dari permukaan tanah/lantai dengan garis tengah 5 CM.

c. Garis : kapur/cat/line paper.

d. Sempritan/peluit.

e. Jam/stopwatch

f. Nomor dada.

. *Waktu dan Lamanya Permainan*

Lamanya permainan 2 X 25 menit dengan istirahat 10 menit.

. *Pemain*

Setiap regu terdiri dari 10 orang, cadangan 2 orang.

. *Cara Bermain*

a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian.

b. Regu yang menang undian memulai permainan dengan cara keluar dari benteng untuk memancing lawan.

c. Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau dikejar dan juga sebagai pengejar. Ia akan menjadi pengejar regu lawan apabila lawan lebih dahulu meninggalkan

bentengnya, dan ia akan menjadi orang yang dikejar oleh lawan apabila ia belakangan meninggalkan bentengnya.

d. Anggota regu yang tertangkap akan menjadi tawanan dari pihak lawan.

e. Cara menangkap cukup dengan menyentuh bagian badan lawan.

f. Tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian badannya. Tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat bebas dengan jalan menyentuh salah seorang tawanan, bila satu dengan lainnya bergandengan.

g. Kapten regu ditandai dengan ban/pita di lengan kanan dan bertugas mengatur setiap anggota regunya. Bila kapten regu tertangkap, tugas diserahkan kepada salah seorang anggota regunya.

h. Benteng suatu regu dinyatakan terbakar apabila salah seorang dari regu lawan dapat membakar benteng dengan jalan menginjakkan kakinya di daerah benteng.

i. Setelah salah satu regu benteng terbakar, permainan dilanjutkan dengan regu yang berhasil membakar berfungsi sebagai pemancing.

j. Pemain yang keluar dari garis lapangan permainan dianggap tertangkap.

6. *Penggantian Pemain*

Selama permainan berlangsung setiap regu diperbolehkan mengadakan penggantian pemain sebanyak dua kali.

7. *Wasit, pembantu wasit dan pencatat*

a. Pertandingan dipimpin oleh seorang wasit dan dua orang pembantu wasit.

b. Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan.

c. Tugas pembantu wasit ialah membantu wasit khusus dalam hal memancing, mengawasi garis, mengawasi tahanan dan pembakaran benteng.

d. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu dan mengawasi penggantian pemain.

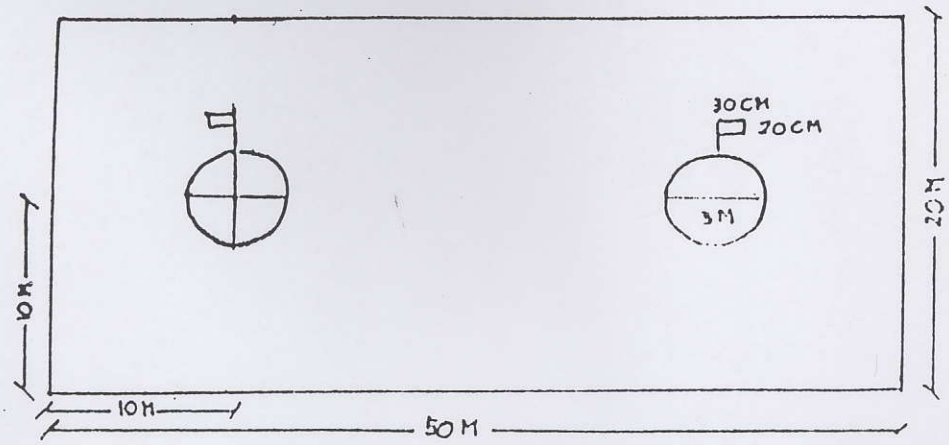
8. *Penilaian dan Penentuan Pemenang*

a. Regu yang dapat membakar benteng lawanya mendapat nilai satu. Regu yang paling banyak membakar benteng lawan, dinyatakan sebagai pemenang.

b. Apabila pada akhir pertandingan kedua regu mendapat nilai sama, maka diadakan pertandingan perpanjangan waktu 2 X 5 menit tanpa istirahat.

c. Apabila masih tetap sama, maka ditentukan dengan undian.

;AMBAR LAPANGAN BENTENG



EPEK-EPEK (yogyakarta).

'eraturan Permainan

. Penentuan pimpinan permainan dilakukan atas persetujuan peserta.

'. Jalannya penunjukan oleh pimpinan permainan ke arah kiri atau ke kanan.

. Yang jadi atau kalah ialah yang tertunjuk bersamaan dengan kata "WER" dari akhir iringan lagu yang dinyanyikan.

Iringan Lagu

Epek epek sikancil mbeleh tekek,
Sir gedebug ceklek,
Si kancil nyolong timun,
Timune ewer-ewer,
Jenenge Dower.

l. Cara mematikan lawan dilakukan dengan "nyablek" atau menyentuhkan telapak tangan pada badan peserta.

. Setiap peserta yang telah kena "cablek" menjadi mati, dan membantu yang jadi, artinya turut mematikan peserta yang masih hidup.

. Permainan ini berakhir apabila para peserta telah kena "cablek" semua.

Tahapan Permainan

Tahap Pertama

Para peserta berdiri membentuk lingkaran. Salah seorang di antara mereka memimpin, atas persetujuan bersama. Pemimpin ikut berdiri dalam deretan yang membentuk lingkaran bersama yang lain. Sambil menyanyikan lagu Epek epek, jari telunjuk pimpinan menunjuk peserta satu persatu sampai nyanyian berakhir.

Tahap Kedua

Sewaktu iringan lagu berakhir pada suku kata "wer" dari kata dower, pemimpin kebetulan jatuh salah seorang, maka ialah yang jadi. Peserta lainnya segera lari menyebar di halaman supaya tidak kena "cablek" dari yang jadi.

Tahap Ketiga

Siapa saja yang kena cablek, akan ikut menjadi pengejar. Akhirnya semua mati karena kena "cablek" oleh pengejar. Anak yang paling akhir kena "cablek", ialah ditunjuk sebagai pimpinan.

BATU TUJUH

Peralatan/perlengkapan permainan

1. Halaman rumah yang cukup luasnya.
2. Batu kereweng atau pecahan genting 7 (tujuh) keping.

Jalannya Permainan

1. Untuk menentukan siapa yang menumpuk batu dilakukan dengan undian (hompimpa). Yang kalah bertugas untuk menyusun ketujuh batu di dalam lingkaran.
2. Setelah tersusun baik, maka salah seorang yang menang tadi menyepak susunan batu sehingga porak poranda. Dalam kesempatan itu semua peserta (terkecuali penyusun batu) cepat-cepat lari untuk bersembunyi.
3. Batu-batu yang berserakan dikumpulkan kembali untuk disusun oleh penyusun batu.
4. Setelah ketujuh batu telah tersusun rapi, maka penyusun batu mulai mencari peserta yang sedang bersembunyi. Bila ia telah melihat salah seorang yang sedang bersembunyi, maka ia akan menyebut namanya dan cepat-cepat lari ke susunan batu.
5. Yang disebut namanya juga dengan cepat menuju ke susunan batu untuk menendang susunan batu. Bila penyusun lebih cepat tiba di lingkaran, maka anak yang kalah cepat tadi mati. Penyusun batu kembali mencari peserta lainnya untuk dimatikan seperti yang terdahulu. Tetapi selagi ia mencari peserta yang bersembunyi, salah seorang peserta dapat keluar dari persembunyiannya untuk memporakporandakan susunan batu tadi. Bila terjadi

demikian, peserta yang semula telah mati menjadi hidup kembali. Permainan dimulai lagi.

6. Bila semua peserta yang bersembunyi telah mati, yang mati pertama akan menjadi penyusun batu. Demikian seterusnya.

HANDIUK LISE (NTT)

1. ***Peralatan/perlengkapan***

   a. Sebuah halaman/lapangan yang cukup luas.

   b. Sebuah lingkaran yang dibuat di tengah-tengah lapangan permainan. Garis tengah lingkaran kurang lebih 5 M.

   c. Beberapa tempat persinggahan yang jumlahnya sesuai dengan anggota setiap kelompok. Dapat dibuat dengan tiang pancang, atau dengan memanfaatkan pohon-pohon yang tumbuh di sekitarnya.

2. ***Jalannya Permainan***

   a. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok mengadakan kesepakatan siapa yang menjadi kelompok jaga dan siapa yang menjadi kelompok bermain.

   b. Semua anggota kelompok bermain harus tinggal di dalam lingkaran. Kelompok jaga berdiri di luar lingkaran yang jaraknya dari lingkaran kurang lebih 5 M.

   c. Semua kelompok bermain berusaha untuk keluar dari lingkaran dan lari menuju ke tempat persinggahan.

   d. Kelompok jaga berusaha untuk mengejar dan menepuk anggota kelompok bermain yang telah keluar dari lingkaran.

   e. Bila salah seorang anggota kelompok bermain ada yang tertepuk oleh kelompok jaga, maka ia mati dan penepuk akan berseru bahwa ada yang mati.

   f. Dengan terdengarnya seruan ada yang mati, maka bagi kelompok jaga akan berusaha masuk ke lingkaran, sedang kelompok main akan mengadakan pembelaan terhadap teman yang mati tadi dengan jalan berusaha menepuk salah seorang dari kelompok jaga yang ingin masuk ke lingkaran agar bebas dari tepukan. Bila tepukan terjadi, maka akan ada seruan yang menyatakan mati, hal ini mengakibatkan saling membela dari kelompoknya.

   g. Anggota kelompok bermain yang telah sampai ke tempat persinggahan, belum boleh masuk kembali ke lingkaran bila masih ada temannya yang belum keluar dari lingkaran menuju tempat persinggahan.

h. Bila anggota kelompok bermain ada yang mati dan tidak ada temannya yang mampu melakukan pembelaan, maka akan terjadi pertukaran bebas.

i. Bila seluruh anggota kelompok bermain dapat selamat menuju ke tempat persinggahan serta kembali masuk ke lingkaran, maka kelompok mendapat nilai satu.

j. Permainan akan berakhir berdasarkan atas kesepakatan bersama. Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak mendapat nilai.

KAMBING-KAMBINGAN (SUMBAR)

1. ***Peralatan/perlengkapan***

Yang diperlukan adalah halaman atau lapangan yang agak luas.

2. ***Jalannya permainan***

a. Sekelompok anak-anak menentukan siapa yang menjadi harimau, siapa menjadi kambing, dan yang lain menjadi pagar. Yang menjadi pagar akan membentuk lingkaran sedang yang menjadi kambing ada di dalam lingkaran atau pagar dan harimau ada di luar pagar.

b. Harimau berusaha masuk ke kandang kambing dan menangkapnya. Jika kambing dapat tertangkap, maka diadakan pergantian peran agar merata.

3. ***Tahap-tahap Permainan***

a. Setelah permainan dimulai, harimau mulai mengitari kandang untuk dapat menerobos pagar dan masuk ke dalam kandang. Pagar berusaha melindungi kambing dengan jalan menghalang-halangi harimau masuk ke kandang. Adapun cara pagar menghalang-halangi harimau dengan jalan menutup semua celah yang akan digunakan harimau masuk ke dalam kandang.

b. Bila harimaunya tangkas dan cekatan, ia akan mampu masuk ke dalam kandang mengejar kambing. Kambing tidak mau demikian saja ditangkap harimau, maka terjadilah harimau mengejar kambing.

c. Dalam rangka menyelamatkan diri, kambing boleh lari keluar masuk kandang dengan bebas, sedang harimau larinya akan dihalang-halangi oleh pagar.

d. Bila kambing sempat tertangkap harimau, maka diadakan pergantian peran, yang semula menjadi kambing dan harimau menjadi pagar, salah seorang pagar menjadi kambing dan seorang lagi menjadi harimau.

e. Permainan berakhir atas kesepakatan bersama.

PINDAH BINTANG (KALTIM)

1. *Peralatan/perlengkapan*

   a. Halaman atau lapangan yang memadai.

   b. Tiang, atau pohon atau tonggak yang jumlahnya kurang satu dari jumlah peserta.

2. *Aturan Permainan*

   a. Bagi yang kalah hom-pim-pa, ditunjuk sebagai anak yang harus "anjak" (artinya yang harus merebut bila terjadi pertukaran tempat).

   b. Selama yang tinggal di tempat atau tiang hinggap, "anjak" tidak boleh merebut tempat hinggapnya.

   c. Yang datangnya ke tempat hinggap lebih belakang dari temannya, tidak dibenarkan mendorong untuk direbut tempatnya. Yang lebih awal masuk itulah yang berhak.

   d. Pertukaran tempat harus menunggu aba-aba.

3. *Tahap-tahap Permainan*

   a. Setelah diadakan undian, para pemenang memilih tempatnya masing-masing pada tonggak atau tiang pancang. Sedan si "anjak" berdiri di tengah-tengah antara tiang-tiang hinggap.

   b. Setelah aba-aba diberikan oleh salah seorang peserta (biasanya: satu, dua, ... tiga!), pada hitungan terakhir itulah anak-anak berusaha mengadakan pertukaran tempat antara yang satu dengan yang lainnya. Sedang si "anjak" berusaha merebut salah satu tiang yang sedang ditinggalkan penghuninya.

   c. Salah seorang dari mereka tentu tidak akan mendapatkan tiang hinggap. Orang inilah yang sekarang menjadi "anjak".

   d. Pada waktu pertukaran tempat, seseorang tidak terikat ia harus lari ke arah tiang mana.

   e. Permainan akan berakhir atas kesepakatan bersama.

KANTAHENG (SULUT)

1. *Peralatan/pernelgnakapn*

   a. Bambu sepanjang empat meter sebanyak dua batang.

   b. Bambu sepanjang satu setengah meter enam batang.

2. *Jalannya Permainan*

   Dua batang bambu yang panjang diletakkan sejajar dengan jarak yang satu dengan lainnya kurang lebih satu meter. Bambu-bambu yang potongan pendek diletakkan di atas bambu

panjang secara melintang. Jarak antara bambu-bambu pendek kurang lebih setengah meter.

Setiap pasang bambu pendek dipegang oleh dua orang yang memegang di ujung-ujung bambu dengan tangan kiri yang sebatang dan tangan kanan sebatang yang lain.

Sebelum permainan dimulai, para pemain berbaris memanjang ke belakang di antara ujung bambu yang panjang. Aturan memukulkan bambu adalah sebagai berikut: Pukulan tiga kali ke bambu panjang, dan dua kali ke bambu pendek yang dipegang, dengan irama yang tetap. Pada pukulan tiga kali, berarti jarak kedua bambu pendek setengah meter, pada pukulan dua kali jarak antara kedua bambu pendek menjadi sedikit dan hilang.

Semua pemain tugasnya adalah melangkah melewati sela-sela bambu yang sedang dimainkan. Kaki masuk di antara kedua bambu sewaktu bambu pendek dipukulkan ke bambu panjang, dan berhenti pada waktu kedua bambu pendek saling dipukulkan.

REBUTAN NYIUR (JAMBI)

1. ***Peralatan/perlengkapan***

   a. Beberapa buah kelapa yang masih berkulit dan gagangnya telah dilepaskan. Jika yang berlomba anak-anak kecil, jumlah kelapa sama dengan jumlah anak ditambah satu. Jika yang berlomba anak-anak remaja, jumlah kelapa sama dengan dua kali jumlah anak ditambah satu.

   b. Lapangan yang memadai.

2. ***Jalannya Permainan***

   a. Pemain tidak dibenarkan lari menuju ke buah kelapa yang terletak di hadapannya, sebelum ada aba-aba.

   b. Seorang pemain harus merebut yang terletak di depannya sekurang-kurangnya dua untuk anak-anak (tiga untuk remaja) dibawa dengan secepatnya ke belakang garis start.

   c. Jarak antara garis start sampai ke kelapa kurang lebih lima belas meter.

   d. Pemenang setiap seri adalah yang paling cepat tiba di garis start dengan membawa kelapa yang dipersyaratkan.

   e. Pemenang perlombaan adalah pemain yang paling cepat tiba di garis finis dengan membawa kelapa yang dipersyaratkan pada pertandingan final.

PATIL-LELE

'eralatan/perlengkapan

Permainan ini tidak memerlukan peralatan ataupun perlengkapan. Yang dibutuhkan anya tempat bermain sekadarnya.

Ialaman yang berukuran 2 X 4 M pun dapat digunakan.

'alannya Permainan

. *Persiapan*

Sekelompok anak yang ingin bermain petil lele mengadakan kesepakatan di antara mereka, tentang urutan, hukuman bagi yang kalah, dan peraturan lain-lainnya.

:. *Aturan Permainan*

a. Yang jadi adalah dua orang yang paling kalah dalam undian (biasanya sut).
b. Jika seorang pemain telah mengangkat kaki belakang ia harus lari dan bagi yang jadi sudah boleh menepuk bagian tubuh pemain dari belakang.
c. Jika kaki belakang pemain telah terangkat dan kena tepukan, maka ia akan mati.
d. Jika seorang pemain dalam rangka mengecoh yang jadi dengan gerak-gerak tipu ditepuk oleh yang jadi padahal kaki belum terangkat, maka boleh jalan bebas.
e. Hukuman bagi yang kalah sesuai dengan perjanjian sebelumnya.
f. Salah seorang pemain yang mati dapat dibela oleh pemain lainnya, dengan jalan sekali lagi.

Tahapan Permainan

Bagi dua orang yang jadi berdiri berhadapan dengan kedua ujung kaki beradu dan merupakan garis halang bagi pemain. Urutan pemain diatur sesuai dengan ketentuan. Orang yang mendapat kesempatan main akan bersikap sebagai berikut: Kedua kaki melangkahi garis halang yang dibentuk dengan menemukan kedua kaki yang jadi. Dengan gerakan-gerakan tipuan berusaha merusak konsentrasi yang jadi agar ia bebas dari tepukan waktu meninggalkan garis halang. Bagi yang jadi berusaha untuk dapat mematikan pemain dengan jalan menepuk bagian tubuhnya dari belakang sewaktu pemain meninggalkan garis halang.

Bila salah seorang pemain telah melewati garis halang, maka pemain berikutnya menjadi pemain dan melakukan seperti yang dilakukan pemain terdahulu.

Bila ada seorang yang kena tepukan yang kemudian dibela temannya dan kebetulan kena tepuk juga, maka kedua orang yang mati akan bertugas sebagai yang jadi.

Bila seluruh pemain dapat selamat melewati garis halang, maka bagi yang jadi akan kena hukuman, misalnya menggendong teman-temannya. Demikian permainan dapat diteruskan atau berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama.

B. PERMAINAN TRADISIONAL YANG TIDAK BANYAK GERAK

CACAH BENCAH (YK)

Peralatan/perlengkapan

Permainan ini tidak sesuatu alat, kecuali tempat duduk yang dapat digunakan untuk duduk berderet sebanyak pesertanya. Permainan ini biasanya diiringi nyanyian:

Cacah bencah
Si embok lunga dagang
Dagange serut abang
Di penthung ula ijo - ijo - jo
Emas tak cindhe arum
Dhasar buntung.

Jalan permainan

Persiapan

Anak-anak berkumpul di halaman yang luas. Setelah sepakat akan bermain CACAH BENCAH, mereka duduk berderet ke samping sambil meluruskan tungkai ke depan. Jika depan rumah ada tangga yang panjang, anak-anak dapat duduk di tangga tadi. Dapat juga anak-anak duduk di tanah/lantai. Salah seorang ditunjuk sebagai pemimpin dalam permainan ini dengan kesepakatan bersama.

Aturan permainan

a. Mereka mulai bernyanyi bersama-sama dipimpin oleh seorang yang ditunjuk tadi. Anak-anak sedang menyanyi, pimpinan berjalan dari ujung ke ujung sambil menyentuh kaki peserta satu persatu.

b. Jika pada akhir nyanyian yang menyebutkan "TUNG" dari kata-kata buntung, maka kaki yang tersentuh oleh telunjuk pimpinan permainan harus membengkokkan lututnya sehingga tungkai bawah mengarah ke belakang (menggambarkan kaki buntung).

c. Bila salah seorang peserta kedua tungkainya telah dilipat ke belakang, ia harus meninggalkan deretannya dan jongkok di samping pohon dan berpegangan pada pohon tersebut. Pada giliran orang yang harus jongkok berikutnya ia harus jongkok di belakang yang terdahulu sambil memegangi pinggang yang di depannya.

d. Peserta yang terakhir melipatkan tungkainya ke belakang, ialah yang disebut "jadi", dan tugasnya harus melepaskan pegangan-pegangan anak yang jongkok tadi.

e. Tugas yang "jadi" melepaskan anak-anak yang jongkok seluruhnya.

MAIN MANUK JAGUK (LPG)

Peralatan/perlengkapan

Pada permainan ini yang diperlukan adalah sehelai kain sarung bagi masing-masing peserta.

Jalannya permainan

Sekelompok anak yang bersepakat akan main manuk jaguk akan menyediakan kain sarung yang dibungkus rapat-rapat agar tidak dikenali oleh teman-temannya. Mereka mencari halaman yang cukup luasnya.

Kelompok dibagi menjadi dua regu, katakan satu regu A dan yang lain regu B. Masing-masing regu menunjuk seorang menjadi pimpinan regu. Semua anggota regu secara sembunyi-sembunyi mengerudungkan kain sarungnya dari kepala sampai kaki. Tentu saja semakin panjang kain sarungnya, makin baik untuk sembunyi. Bila semua anggota regu telah berkerudung kain sarung, maka kedua regu berbaris berhadapan. Jarak antara kedua regu antara 20 s/d 25 M.

Masing-masing ketua regu berjalan menuju ke tengah untuk melakukan undian (suit). Yang kalah dalam undian ini diberi kesempatan untuk menebak nama dari anggota lawannya yang disuruh maju. Anak-anak yang dipanggil maju mendekati ketuanya. Ketua regu berkata: "berkokoklah ayamku". Ia akan berkokok tentu saja suaranya disamarkan agar tidak dikenali oleh ketua regu yang lain. Ketua regu lawan akan menerima nama yang baru saja berkokok. Bila tertebak, si jago harus ikut ke regu lawan, bila tidak tertebak ia akan kembali ke regunya. Setelah itu yang menebak berganti. Demikian seterusnya sampai satu regu habis tertebak oleh ketua regu lawannya.

Permainan dapat diulangi lagi dengan mengadakan pemilihan ketua regu baru, atau permainan berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama.

PANGKO PANGKO (SULUT)

Peralatan/perlengkapan

Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah sebatang lidi atau bambu sebesar lidi, yang panjangnya kurang lebih 30 CM, dan 10 CM yang bengkok.

Permainan ini biasanya diiringi lagu sebagai berikut :

Pangko pangko	I sei mengetu
Etu Kerehimbale	Nebalung banua.

Jalannya Permainan

Para pemain duduk bersila dalam satu lingkaran. Salah seorang atas persetujuan bersama ditunjuk sebagai pimpinan dan duduk di tengah-tengah. Pemimpin memegang lidi yang berfungsi sebagai penunjuk kepada peserta yang kena hukuman. Lidi dipilih-pilih sambil mengikuti irama lagu yang dinyanyikan bersama-sama baik oleh pemimpin maupun oleh peserta. Di saat lagu itu habis, pilihan lidi juga berhenti. Pada saat itu pula akan diketahui siapa di antara peserta yang kena tunjuk lidi, dan ialah yang mendapat hukuman.

Adapun hukuman bagi yang kena tunjuk, diserahkan kepada kesepakatan bersama. Misalnya harus menyanyi, atau menari, atau menyanyi sambil menari dan lain sebagainya.

Peserta yang baru saja menjalani hukuman sekarang yang menjadi pemimpin atau yang memegang lidi. Demikian seterusnya sampai permainan ini berakhir. Berakhirnya permainan juga atas kesepakatan bersama.

ANTU ANTUAN (SUMSEL)

Peralatan/perlengkapan

Di dalam permainan ini setiap anak harus memakai kain sarung. (Biasanya anak-anak desa berjalan ke mana-mana sudah memakai sarung).

Jalan Permainan

Setelah anak-anak berkumpul dan mengadakan kesepakatan bermain antu-antuan, maka mereka lalu mengadakan undian. Biasanya undian dilakukan dengan hompimpa atau dengan sut. Anak yang paling kalah dalam undian ditunjuk sebagai penebak hantu. Bila persiapan telah selesai, maka permainan segera dimulai. Pertama-tama yang menjadi penebak harus duduk membelakangi teman-teman yang akan menjadi hantu. Bersamaan dengan itu anak-anak lainnya bertukar kain sarung supaya tidak dikenali oleh penebak. Setelah tukar menukar kain sarung selesai mereka kemudian berpencar dalam jarak yang tidak begitu jauh. Sehabis itu mereka berkerudung kain sarung sampai ke atas kepala dan terus jongkok. Oleh karena sekarang yang nampak hanya onggokan bertutup kain sarung, maka dianggap menyerupai hantu. Sehingga permainan ini dinamakan antu-antuan.

Yang kedua ialah tugas yang menjadi penebak hantu mulai setelah semua telah menjadi sunyi. Penebak hantu mulai mendekati hantu satu persatu, boleh meraba kepala, badan, dan juga lengan dari sebelah luar kain sarung. Bahkan boleh mencium bahu kain sarung untuk mengenali pemiliknya. Hantu-hantuan harus menahan diri jangan sampai mengeluarkan suara yang akan mudah dikenali oleh penebak. Setelah penebak telah mendapatkan sesosok hantu yang ia yakini siapa hantu itu, ia akan menebak nama yang jadi hantu.

Jika tebakannya benar, maka yang tertebak akan mengganti sebagai penebak, sedang

penebak akan menjadi hantu. Tetapi jika tebakannya salah, sang hantu akan membuka sarungnya dan meyakinkan bahwa tebakannya salah. Sipenebak boleh menebak hantu berikutnya sampai tertebak atau sama sekali tidak dapat menebak. Jika semua tebakannya salah, maka penebak akan menjadi penebak sekali lagi.

TUGAS

1. Tuliskanlah beberapa permainan tradisional yang sampai sekarang masih sering dimainkan oleh anak-anak di daerahmu.
2. Tuliskan beberapa permainan tradisional yang sekarang tidak pernah dimainkan oleh anak-anak di daerahmu, padahal dahulu pernah ada dan dimainkan.
3. Modifikasikan permainan tradisional yang masih hidup di daerahmu itu, sehingga dapat diangkat menjadi bahan sajian pendidikan jasmani di sekolah.

RANGKUMAN

1. Pada umumnya permainan tradisional dilakukan untuk mengisi waktu senggang.
2. Pada umumnya permainan tradisional bersifat rekreatif.
3. Permainan tradisional ada yang dapat dikategorikan memerlukan banyak tenaga, ada juga yang tidak banyak memerlukan banyak tenaga.
4. Permainan tradisional ada yang memerlukan alat atau perkakas, ada juga yang tidak memerlukan alat.
5. Sebagian permainan tradisional jika dimainkan selalu diiringi lagu-lagu yang dinyanyikan peserta.
6. Permainan tradisional biasanya disesuaikan dengan keadaan dan benda-benda yang mudah didapat di daerah itu.
7. Permainan tradisional ada yang hanya dilakukan anak laki-laki saja, anak perempuan saja, ada juga yang dapat dilakukan bersama-sama.