



kumpulan
KAULINAN
TRADISIONAL
BARUDAK

Kabupaten Sukabumi

Penyusun : Dedi Mulyadi, S.Sos - Nani Nafisah, S.Kom



kumpulan
KAULINAN
TRADISIONAL
BARUDAK

Kabupaten Sukabumi

Penyusun : Dedi Mulyadi, S.Sos - Nani Nafisah, S.Kom

Kumpulan Kaulinan Tradisional Barudak Kabupaten Sukabumi

Tim Penyusun: Dedi Mulyadi, S.Sos.
Nani Nafisah, S.Kom.
Dasep Sugiarto, S.Kom.

Editor : Imelda Rohida, S.Ag.

Penanggung Jawab: H. Jhabar Winara

Diterbitkan oleh:
Kantor Perpustakaan Daerah Kabupaten Sukabumi
Komplek Gelanggang Pemuda Cisaat
Kabupaten Sukabumi

Dicetak oleh:
Panduan Selaras

Cetakan pertama, 2013

SELAYANG PANDANG

Permainan (Kaulinan) tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan-permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatif, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern.

Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam permainan tradisional. Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini.

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

Meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa anak-anak Indonesia di daerah-daerah terpencil yang memainkan permainan ini. Bahkan, permainan tradisional juga digunakan oleh para psikolog sebagai terapi pengembangan kecerdasan anak. Melihat banyaknya manfaat yang ada dalam permainan tradisional, tidak ada salahnya jika kita melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda Indonesia dan dunia sebagai bentuk kepedulian anak bangsa kepada warisan budaya Indonesia.

KATA PENGANTAR

Kantor Perpustakaan Daerah kabupaten Sukabumi yang memiliki misi Mewujudkan Perpustakaan Daerah sebagai Rumah Pembelajaran dan Baca serta sebagai Wahana Pelayanan Informasi dan pemberdayaan masyarakat baca dengan menjunjung tinggi Nilai-nilai Budaya Lokal yang religius, senantiasa berupaya untuk memberikan informasi dan pelayanan kepada semua lapisan masyarakat khususnya di Wilayah Kabupaten Sukabumi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, salah satu program kerja Kantor Perpustakaan Daerah Kab. Sukabumi adalah menyusun dan menerbitkan sebuah buku tentang Kaulinan Budak yang ada di Wilayah Kabupaten Sukabumi.

Penerbitan buku Kaulinan Budak di Wilayah kabupaten Sukabumi merupakan salah satu upaya untuk menghimpun dan melestarikan budaya lokal khususnya jenis-jenis kaulinan budak di wilayah Kabupaten Sukabumi yang mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak.

Penyajian buku Kaulinan Budak ini diupayakan semenarik mungkin dan dapat memberikan informasi bagi masyarakat khususnya anak-anak di wilayah Kabupaten Sukabumi, sehingga timbul keinginan anak-anak untuk mempraktekkan permainan-permainan yang ada

Data mengenai jenis-jenis Kaulinan Budak di Wilayah Kabupaten Sukabumi ini merupakan kompilasi dari berbagai data yang diperoleh dari survei kepada masyarakat di wilayah Kabupaten Sukabumi, koordinasi dengan instansi terkait di Kabupaten Sukabumi di antaranya Dinas Pariwisata, Budaya dan Pemuda Olahraga kabupaten Sukabumi, dan penelusuran data dari internet.

Kualitas dan kelengkapan data dalam penerbitan buku ini diupayakan semenarik dan seoptimal mungkin, namun kami pun mengakui bahwa dengan segala keterbatasan, buku ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran demi perbaikan buku di masa yang akan datang sangat diharapkan.

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini baik secara langsung maupun tidak langsung kami ucapkan terima kasih. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama masyarakat Kabupaten Sukabumi.

Sukabumi, Juli 2013

Kepala Kantor Perpustakaan Daerah
Kabupaten Sukabumi

H. JHABAR WINARA
NIP. 19580804 198012 1 004

SAMBUTAN BUPATI SUKABUMI

Sebagai salah satu upaya nyata untuk melestarikan budaya lokal dalam hal ini permainan anak-anak tradisional, perlu kiranya menghimpun data berbagai macam Kaulinan Budak yang ada di Wilayah Kabupaten Sukabumi dan disusun dalam sebuah buku.

Disadari atau tidak, permainan anak-anak tradisional merupakan salah satu elemen dari budaya bangsa Indonesia yang makin tersisihkan keberadaannya dan tergeser dengan permainan-permainan digital. Tentu kita tidak ingin generasi penerus kita nanti tidak mengenal jenis-jenis permainan anak-anak atau Kaulinan budak terutama di Wilayah Kab. Sukabumi. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban kita semua sebagai bangsa yang menghargai budaya untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam kaulinan budak tradisional.

Melalui penyajian buku kaulinan budak di wilayah Kabupaten Sukabumi yang disusun dalam sebuah buku oleh Kantor Perpustakaan Daerah Kab. Sukabumi ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran tentang jenis-jenis Kaulinan Budak di Wilayah Kabupaten Sukabumi.

Adapun yang diharapkan dalam penerbitan buku ini disamping melestarikan permainan anak-anak tradisional yang mulai tergeser oleh permainan anak digital, juga untuk menanamkan pengetahuan dan kebanggaan masyarakat khususnya anak-anak dengan permainan-permainan tradisional yang banyak mengandung pilosofi dan kekayaan budaya

Akhirnya kami menyambut baik terbitnya buku ini, dan Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga buku ini selesai disusun. Semoga bermanfaat bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya masyarakat Kab. Sukabumi.

Mudah-mudahan Allah SWT senantiasa melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada kita, serta mudah-mudahan kinerja kita ini menjadi Amal Ibadah. Amin.

Sukabumi, Juli 2013

BUPATI SUKABUMI

TTD

H. SUKMAWIJAYA

DAFTAR ISI

Selayang Pandang	i
Kata Pengantar	ii
Sambutan Bupati Sukabumi	iii
Daftar Isi	iv
Galah	1
Congklak	3
Poces	5
Beklen	7
Sondah	9
Oray-orayan	11
Perepet Jengkol	14
Loncat Tinggi	15
Susumputan	17
Sapintrong	19
Jajangkungan/Egrang	21
Cat-catan	23
Boy-boyan	25
Ucing Kup	27
Jongleng	29
Bebentengan	31
Ucing Lumpat	33
Ucing Babet	35
Damdas	37
Ngadu Siki Karet	39

GALAH

Nama **GALAH** berasal dari alat terbuat dari bambu yang biasanya digunakan untuk mengambil buah dari pohon yang tinggi

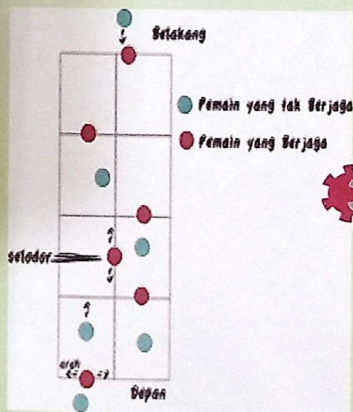
Alat Permainan

"Lapangan persis seperti lapangan bulu tangkis"

CARA BERMAIN:



1 Jangan lupa sebelum beraksi, siapkan dulu Lapangannya. Seperti gambar di bawah ini :



sumber: <http://havban.wordpress.com>

Strateginya adalah:

Pilih orang yang paling panjang tangannya untuk berada di lapis depan pada tiap garis, ini penting karena lapis pertama menentukan apakah lawan dapat masuk ke lapangan dan lapisan kedua menentukan apakah lawan dapat keluar lapangan



Sumber: elyaari.wordpress.com



2 Bagi jadi dua Kelompok ya... (tiap tim terdiri dari 3 - 6 orang)



3 Tentukan orang-orangnya...

- ^ Pilih satu orang spesial untuk jadi **selodor**, Kenapa di bilang spesial? Jawabannya karena dia membelah lapangan permainan jadi dua.. bisa bergerak dari ujung ke ujung. Dan tugas utama dari selodor adalah mengunci lawan dalam satu kotak.
- ^ Pemain yang berjaga akan mengisi baris melintang di lapangan (depan dan belakang) berbaris dan berlapis-lapis. Yang berdiri di garis depan dinamakan **penjaga depan** dan yang di garis belakang dinamakan **penjaga belakang**.

4

Pemain lawan, adalah pemain yang tidak berjaga.

Pemain yang tidak berjaga akan berusaha untuk masuk ke dalam lapangan melewati penjaga depan, lalu melewati semua level garis yang dijaga oleh pemain jaga juga berusaha menghindari selodor agar tidak tersentuh, kemudian keluar dari ujung satunya lagi.. dan kemudian berusaha kembali untuk bisa melakukan asin.. alias gol.

Pemain lawan, dikatakan menang apabila:

dapat melakukan goal, artinya semua **pemain lawan** dapat masuk dan keluar lapangan dengan aman tanpa disentuh **pemain jaga**.

6

Apaibla **pemain lawan** menang, maka Permainan diulang tanpa ada perubahan posisi jaga

Apabila **pemain lawan** kalah, **pemain lawan** berubah posisi jadi **pemain jaga**



sumber: <http://pendidikananakusiadini2.blogspot.com>

PANTRANGAN:

1. Tidak boleh menggolkan pemain yang sedang tidak jaga
2. Tidak boleh menggolkan, sebelum semua temannya masuk kedalam lapangan dalam satu babak
3. Semua pemain lawan jangan sampai terpegang ataupun tersentuh oleh pemain jaga
4. Pemain lawan tidak boleh keluar dari lapangan sebelah kiri ataupun kanan.

2

Kaulinan Tradisional Barudak Kab. Sukabumi

CONGKLAK

Siapa yang tidak mengenal Congklak? permainan ini sangat mudah dipelajari sehingga dapat dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak sampai orang tua, laki-laki dan perempuan. banyak manfaat yang di dapat dari permainan ini, diantaranya adalah:

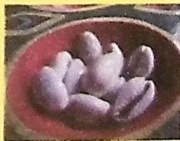
- ❑ Membantu perkembangan berfikir terutama dalam berhitung
- ❑ Menambah keceriaan dan kesenangan
- ❑ Membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar
- ❑ Mengajarkan sosialisasi
- ❑ Mengenal aturan
- ❑ Keberhasilan dalam mengikuti permainan mengikuti permainan membuat anak semakin percaya diri.

ALAT PERMAIANAN

1. Landasan lonjong yang mempunyai lubang



2. kuwuk (sejenis Kerang laut), biji-bijian atau batu kerikil



- Landasan lonjong mempunyai lobang sedalam 2 cm dan diameter 6 cm
- Jumlah lubang biasanya 5-9 buah untuk permainan dan 1 pasang untuk lumbung/indung
- lubang 1 pasang untuk lumbung/indung berada di ujung kanan dan kiiri landasan lonjong.
- Jumlah biji tergantung jumlah pasangan lubangnya.
- Jadi bila menggunakan lubang 5 pasang, maka tiap luang diisi lima butir, demikian juga bila menggunakan lubang 7 pasang, maka tiap lubang diisi 7 butir. Jadi jumlah biji yang digunaka adalah jumlah lubang pasangan kali dua kali jumlah masing-masing butir (contoh ; $5 \times 2 \times 5 = 50$)

CARA BERMAIN:

permainan congklak sangat mudah dimainkan hanya perlu keterampilan dalam menghitung dan mengingat. isi semua lobang dengan biji kuwuk sesuai dengan jumlah lobang. kemudian ambil kuwuk dari satu lobang dan isi setiap lobang dengan kuwuk yang diambil tadi searah jarum jam.

ATURAN PERMAINAN



- ✓ Permainan dilakukan oleh 2 (dua) orang
- ✓ Setiap lubang berpasangan diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya.
- ✓ Permainan dimulai bersama-sama sampai salah satu pemain kehabisan biji congklak di tangannya. Kemudian permainan dilakukan secara bergiliran sampai seluruh biji congklak habis.
- ✓ Ambil salah satu isi di lubang congklak, kemudian searah jarum jam isi semua lubang yang dilewati termasuk lubang induk sendiri.
- ✓ Setiap biji habis, maka pemain mengambil semua isi lubang terakhir, kemudian searah jarum jam isikan lagi pada lubang yang terlewati. demikian selanjutnya sampai menemukan lobang yang kosong.
- ✓ Pemain dikatakan menang apabila:
Memiliki jumlah biji congklak yang lebih banyak.

ISTILAH DALAM PERMAINAN CONGKLAK

1. Nembak adalah : Bila salah satu pemain berhenti pada lubang pasangan di depannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji menjadi hak milik dan masuk ke lubang induk
 2. Pecong adalah : Bila permainan dilanjutkan dan salah satu pemain tidak mampu mengisi semua lubang congklaknya
 3. Lobang induk adalah : lobang yang berada di ujung landasan lonjong, setiap pemain mempunyai satu lobang induk.
- INGAT jangan memasukan biji congklak ke lobang induk temannya ya....

POCES

KELERENG

Kelereng atau dalam bahasa sunda **POCES** merupakan jenis permainan yang banyak digemari terutama oleh anak laki-laki. Permainan ini menggunakan bola kecil, secara tradisional permainan kelereng terbuat dari tanah liat. Kelereng seringkali dijadikan koleksi oleh anak-anak karena bentuknya yang menarik dan

ALAT YANG DIGUNAKAN

Maenan kecil berbentuk bulat terbuat dari kaca, agate atau tanah liat. Ukuran kelereng bermacam-macam, tetapi biasanya berdiameter 1/2 inci (1,25 ml), kelereng ukuran besar sekitar 3/4 inci digunakan untuk "penembak". kelereng modern bisanya tidak terbuat dari batu marmer asli. Pabrik memproduksi kelereng dalam skala besar dengan menjatuhkan gelas panas dalam rol baja yang dirancang untuk melengkapi mainan dan memberi kelereng bentuk bulat.

Ternyata bermain ada manfaatnya lho... selain untuk hiburan anak-anak, manfaat yang didapat dari bermain kelereng diantaranya adalah:

- ✘ Melatih kemampuan berfikir
- ✘ Melatih kemampuan motorik
- ✘ Melatih Kesabaran
- ✘ Melatih kecermatan
- ✘ Melatih ketelitian
- ✘ Mengatur emosi

Wah.. sungguh luarbiasa permainan tradisional ini, selain menyenangkan untuk dimainkan, ternyata banyak sekali manfaatnya.

catatan kecil

Menurut informasi yang ditulis pada website www.aneahera.com bahwa Permainan ini sudah ada sejak abad pertengahan, sering dimainkan oleh aristokrat dan bangsawan. di Perancis permainan ini dikenal dengan nama Petanque.

Pentaque ini diperkenalkan oleh suku Gaule (Perancis Kuno) kemudian menyebar sampai ke wilayah Yunani dan Mesir melalui orang-orang Romawi. sama hal nya dengan poces permainan ini awalnya dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang.

CARA BERMAIN

1. Cari tempat yang datar seperti lapangan atau taman, yang paling ideal di daerah pinggiran lapangan.



2. semua pemain memberikan kontribusi sejumlah kelereng ke tengah ring

3. Kelereng di ring menjadi target sasaran untuk di tembak

4. Tentukan apakah permainan untuk bersenang-senang atau untuk serius

5. apabila untuk bersenang-senang, kelereng yang ditembak dimasukan kembali ke ring dan setelah permainan usai kelereng menjadi milik masing-masing pemain.

6. apabila permainan untuk serius, para pemenang dari setiap permainan akan menyimpan semua kelereng dimainkan sebagai denda dan imbalan dari permainan yang dimainkan bersama.

7. Penembak pertama dapat memposisikan kelerengnya di sekeliling luar lingkaran

8. selama penembak terus berhasil menggiring kelereng keluar ring maka akan dapat giliran terus

9. jika penembak gagal untuk melumpuhkan kelereng lawan, gilirannya dianggap selesai.

10. permainan dianggap berakhir, manakala semua kelereng telah tersingkir dari ring

TEKNIK MENEMBAK

jari telunjuk memegang jempol dalam ketegangan sampai pemain mengambil ancang-ancang untuk menembak. teknik ini disebut dengan jentikan bawah.



MENURUT BUKU TAHUN 1998 BERJUDUL
KELERENG-101 HOW TO PLAY, KELERENG
SERASAL DARI ROMA KUNO MESIR. MAINAN
BOLAK KECIL YANG DINAMAI KATA LATIN
UNTUK "BATU MAHAL

BEKLEN

Bekel atau Beklen berasal dari bahasa Belanda bikkelen. Permainan yang satu ini sangat berguna untuk melatih ketangkasan dan daya nalar anak. Permainan yang satu ini digemari oleh anak perempuan. pada bulan Ramadhan permainann ini lebih sering dimainkan oleh anak-anak di waktu menjelang buka puasa.



ALAT YANG DIGUNAKAN

- **Bola karet.** Bola ini terbuat dari karet. Besarnya kira-kira seukuran bola pingpong atau bola golf. Bola ini biasanya berwarna-warni dengan motif yang menarik.



Bola karet

- **Biji bekel.** Biji bekel ini ukurannya juga kecil. Biasanya terbuat dari kuningan yang setiap bijinya terdapat 4 muka yang berbeda atau kuwuk (sejenis kerang laut).

Biji bekel yang digunakan berjumlah 6 - 10 buah..



Kuningan



Kuwuk

Manfaat :

- " Melatih koordinasi visual-motor.
- " Melatih meningkatkan konsentrasi.
- " Meningkatkan kemampuan kontrol gerakan jari-jari dan tangan.
- " Kemampuan mempertahankan posisi tubuh.

ATURAN PERMAINAN

1. Tentukan giliran pemain, siapa yang lebih dulu main dengan cara suit atau hompipah



2. Permainan dimulai dengan melemparkan bola keatas dan menghamparkan biji

3. Setelah bola memantul sekali, bola harus diambil kembali.

4. Ambil satu per satu biji yang terhampar secara langsung.



INGAT tangan jangan menyentuh biji beklen ya....

5. Setelah terambil semua, biji dihamparkan kembali dan diambil kali ini sekaligus dua buah biji.

6. Begitu selanjutnya sampai sejumlah biji yang dimainkan habis.

7. Setelah mengambil biji secara langsung selesai, maka kini pemain harus mengubah biji menjadi bentuk tertentu sebelum diambil.

Urutan posisinya adalah :

- ✓ pit (bentuk seperti kursi),
- ✓ ro (kebalikan posisi pit),
- ✓ cin (singkatan licin yaitu posisi miring tanpa ada bintik di permukaan biji) dan
- ✓ peng (singkatan bopeng yaitu posisi miring dengan ada bintik di permukaan biji).



8. Pemain akan kehilangan gilirannya apabila:

- ▲ Bola memantul lebih dari sekali
- ▲ Tidak dapat menangkap bola
- ▲ Lupa mengubah salah satu biji menjadi posisi tertentu saat sudah mencapai tahap pit, ro, cin atau peng, atau menyentuh biji lain saat mengambil biji yang harus diambil.

9. Pemenangnya adalah yang mencapai tahap paling tinggi.

SONDAH

Sondah merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. permainan ini menggunakan media gambar segi empat yang digambar dilantai atau di tanah. Bukan hanya di sukabumi, permainan sondah ini sudah menjadi permainan tradisional nusantara. di daerah jawa dikenal dengan nama Engklek, di Palembang Engkle, sedangkan di Manado dikenal dengan nama Enge-enge.

Alat bantu yang digunakan disebut kojo. kojo ini biasanya terbuat dari genteng yang sudah di bikin bulat dan pipih atau, batu atau bisa juga menggunakan uang koin .

MANFAAT

Mengutip tulisan yang diposkan oleh Nuri Cahyono pada Wednesday, 25 Januari 2012 pada websitenya permata-nusantara.blogspot.com. ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan sondah, diantaranya:

1. Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah, hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1991) bahwa bermain bisa mencerminkan bagaimana penyesuaian dini anak.
2. Nilai untuk perkembangan fisik yang baik, pada permainan sondah banyak terdapat gerakan-gerakan sa dikatakan dengan bermain engklek/sondah telah melakukan olahraga sehingga mendapat tubuh yang sehat.
3. Nilai untuk kesehatan mental yang baik, membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaanya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi.
4. Nilai Problem Solving, Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengaasi permasalahan dalam kehidupan nyata. beberapa permasalahan yang harus dihadapi anak dalam permainan sondah mencakup bagaimana anak harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permianan, mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman
5. Nilai sosial, permainan sondah dimainkan lebih dari satu orang sehingga mau tidak mau anak akan belajar berkomunikasi dengan teman mainnya.



Sumber: indonesiadalamtulisan.com

CARA BERMAIN :

1. Lempar Kojo ke kotak nomor 1



2. Mulailah berjalan sambil mengangkat sebelah kaki, dilarang menginjak garis dan kotak yang terdapat kojonya awali langkah di kotak no 2



3. di kotak nomor 4 dan 5 dapat menginjak dengan dua kaki



4. di kotak no 7 dan 8 kamu dapat berbalik arah dan kembali atau kamu dapat beristirahat sejenak di area istirahat

5.

Ambil kojo yang terletak di area nomor 1

6. Selanjutnya lempar kojo ke kotak no 2 dan lanjutkan perjalanan seperti tadi. hal ini terus dilakukan sampai kotak terakhir yaitu kotak nomor 8

7. Setelah selesai menghindari kotak nomor 8 ini saatnya memperebutkan permainan dengan cara melempar kojo tanpa melihat dan membalikan badan.

8. Apabila kojo tepat mengenai salah satu kotak, kotak tersebut menjadi teritorial kamu. barang siapa yang menginjak kotak tersebut kecuali kamu, adalah pelanggaran.

9. Yang memenangkan permainan adalah yang paling banyak mengumpulkan teritorial.

FAKTA :

Tahu kah kamu bahwa permainan sondah ini berasal dari Roma yang disebut Hopscotch (sumber: <http://teropongzamrudkhatulistiwa.blogspot.com/2012/02/permainanann-sondah.html>)

Hop artinya melompat atau lompat dan scotch artinya garis-garis yang berada didalam permainan. Permainan Hopscotch diperkenalkan ke daerah Jawa Barat pada zaman kolonial belanda.



ORAY-ORAYAN

Oray-orayan atau dalam bahasa Indonesia ular-ularan adalah salah satu Permainan tradisional yang sangat digemari oleh anak-anak di tataran sunda baik laki-laki ataupun perempuan. Permainan yang satu ini biasanya dimainkan oleh anak lebih dari 5 orang di tempat yang terbuka dan diiringi oleh lagu.

LIRIK LAGU ORAY-ORAYAN

Oray-orayan luar leor mapay sawah
Entong ka sawah parena keur sedeng
beukah

Oray-orayan luar leor mapay sawah,
Entong ka sawah parena keur sedeng
beukah,

Oray-orayan

Oray naon

Oray bungka

Bungka naon

Bungka laut

Laut naon

Laut dipa

Dipa naon

Di pandeuri, ri, ri, ri, ri . . . blos!



PEMAIN:

Oray-orayan dapat dimainkan oleh anak laki-laki ataupun perempuan dengan jumlah pemain lebih dari 5 orang. semakin banyak orang yang mengikuti permainan ini semakin seru dimainkan

ALAT YANG DIGUNAKAN:

tidak ada alat khusus yang digunakan dalam permainan ini, hanya permianan ini cocok dilakukan ditempat yang terbuka seperti halaman rumah atau lapangan.

MANFAAT:

Manfaat yang dapat diambil dari permainan oray-orayan ini adalah: sportifitas, melatih kesabaran, melatih kerjasama, melatih anak berfikir dan bekerja keras

CARA BERMAIN :

1. Tentukan orangnya sebagai:
 - a. 2 orang Penjaga gerbang atau biasa disebut benteng
 - b. seorang anak sebagai pemimpin atau kepala ulardengan cara hompiph atau suit



2.



Anak-anak berbaris berurutan memanjang ke belakang, sambil berpegangan pada bahu anak (pemain) yang di depannya.

3.

Salah seorang anak bertindak sebagai pemimpin atau kepala ular, dan tangannya dalam posisi bebas. Kepala ular dipilih dengan cara diundi ataupun pingsut. Sedangkan anak-anak lainnya bertindak sebagai badan dan ekor ular. Sambil diiringi lagu oray-orayan, para pemain yang berjejer memanjang ke belakang ini meliuk-liuk menirukan gerakan seekor ular, mengitari arena permainan dan masuk ke benteng.



Pada saat syair Di pandeuri, ri, ri, ri, ri . . . blos!., maka anak yang bertindak sebagai benteng menangkap temannya yang berada di barisan paling belakang. Begitulah seterusnya sampai semua anak habis ditangkap.

4.



Apabila anak sudah tertangkap oleh benteng maka anak tersebut akan ditanyai maun pilih benteng yang mana, (mis 2 orang yang jadi benteng tadi atas kesepakatan berdua membagi dirinya dengan nama mangga dan durian, nah kemudian yang ditangkap tadi akan dibisikan oleh kedua orang benteng memilih durian atau mangga). kemudian

yang ditangkap keluar barisan

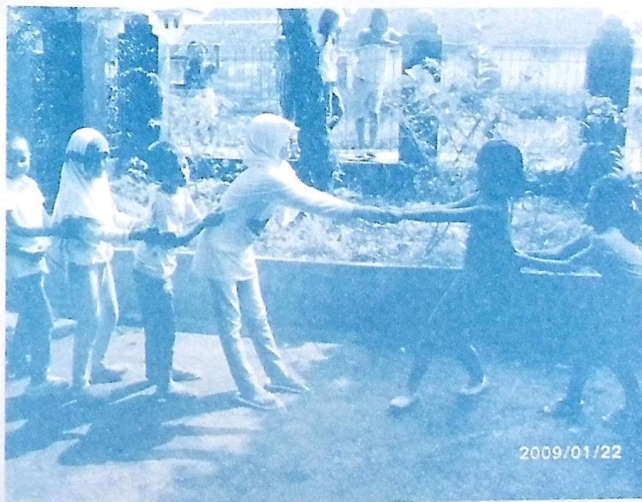


5. saat benteng menangkap ular yang berada di barisan belakang, pemain yang menjadi ekor akan merasa ketakutan dan berusaha menghindari kepalanya dibantu oleh kepala ular yang terus meliuk-liukan badannya. Saat kepala ular atau pemimpin permainan, menangkapi ekornya tersebut, pemain yang menjadi ekor akan merasa ketakutan dan berusaha menghindari kepalanya.



6. Setelah semua tertangkap, waktunya permainan tahap kedua yaitu tarik-tarik tangan. atau dalam bahasa sunda patarik-tarik panangan. sekarang para pemain sudah terbagi dua kelompok yaitu durian dan mangga (serunya permainan ini adalah dikarenakan semua pemain tidak tahu mana benteng mangga dan mana benteng durian, jadi di akhir permainan adakalanya salah satu benteng tidak mempunyai pengikut karena tidak ada yang memilih)

waktunya tarik-tarik tangan ... yang jatuh dialah yang kalah.....
horeeeeeeeeeeeeeee.....



PEREPET JENGKOL

Perepet Jengkol merupakan judul lagu permainan anak-anak yang dimainkan oleh anak laki-laki ataupun anak perempuan 3 -4 orang

cara melakukan lagu permainan ini adalah:

1. Semua pemain berdiri saling membelakangi
2. Saling berpegangan tangan
3. Salah satu kaki saling berkaitan di arah belakang.
4. Dengan berdiri sebelah kaki, pemain harus menjaga keseimbangannya agar tidak terjatuh, sambil bergerak berputar ke arah kiri atau kanan menurut aba-aba si "dalang", yang bertepuk tangan sambil melantunkan lagu.

"Perepet jengkol jajahean... Kadempet kokkol jejeretean..."

Permainan ini hanya untuk bersenang-senang, tidak ada yang dinyatakan menang ataupun kalah. biasanya permainan ini dimainkan pada malam hari saat terang bulan.

Cara Bermain:

1.



2.



3.



4.



"Perepet jengkol jajahean... Kadempet kokkol jejeretean..."

LONCAT TINGGI

Loncat tinggi berasal dari bahasa sunda yang artinya Lompat tinggi, permainan ini sudah dapat ditemukan di seluruh Indonesia dan biasanya dikenal dengan nama lompat tali. Permainan ini biasanya disukai oleh anak perempuan dan biasanya dimainkan di teras rumah atau di tempat yang terbuka.

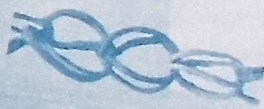
PEMAIN:

Loncat tinggi biasanya dimainkan oleh lebih dari 3 orang.

Alat yang digunakan adalah anyaman karet gelang warna warni. Karet gelang dianyam memanjang dengan cara menyambungkan tiap 2, 3, 4 atau bahkan 5 buah karet sambung menyambung sampai memanjang 3 - 4 meter



Karet gelang



Anyaman karet gelang

Sumber: lihat.co.id

MANFAAT:

menurut Nuri Cahyono yang ditulis dalam websitenya pada tanggal 5 maret 2009 <http://permatanusanlara.blogspot.com>. Permainan ini mempunyai nilai manfaat kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompat tali dengan berbagai macam ketinggian, ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain memperkirakan antara tingginya tali dengan lompatan yang akan dilakukan, dan sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia mengangankan pemegang tali jika melanggar peraturan yang sudah ditetapkan dalam permainan.

CARA BERMAIN:

1. Tentukan giliran pemain dengan cara pemegang ujung tali dengan cara gambrengh/hompipah yang kalah dinyatakan sebagai pemenang tali.
2. Mulai dengan melompati tali dengan berbagai macam ketinggian mulai dari batas lutut, pinggang, pusar, dada, sampai diatas kepala
3. Pemain yang tidak dapat melompati tali dia yang kemudian mendapat giliran menjadi pemegang tali.



sumber: blognyasukmasuci.wordpress.com

CARA MELOMPATI:

1. setiap pemain biasanya punya cara masing-masing untuk melompati tali, tetapi biasanya pemain sebelum melompati tali mengambil aba-aba 1 - 2 meter dari tali.
2. Melompati tali dengan kaki kanan terdahulu



CARA GAMBRENG/ HOMPIPAH PADA LOMPAT TALI:

1. Semua pemain dalam posisi duduk atau berdiri melingkar menumpukan telapak tangan kanan di depan sambil bernyanyi "HOMPIPAH ALAIUM GRAMBRENG", telapak tangan di goyangkan kemudian diangkat dan diturunkan dengan posisi telapak tangan terbuka atau tertutup (yang terlihat punggung telapak tangan).
2. Apabila yang terbanyak posisi telapak tangan terbuka berarti yang memperlihatkan punggung telapak tangan yang menang, begitu sebaliknya.
3. Lakukan hompipah berurutan sampai tersisa dua orang pemain.
4. Dua orang pemain ini yang akan menjadi pemegang ujung tali
5. Pemain lainnya bergiliran melompati tali sesuai dengan urutan pemenang hompipah.



SUSUMPUTAN

Susumputan berasal dari bahasa sunda yang artinya Petak Umpet. Permainan ini sudah sangat terkenal diseluruh Nusantara walaupun dikenal dengan nama yang berbeda-beda, seperti papua dikenal dengan nama Yangoyango.

Di tataran sunda sendiri nama susumputan biasa juga dikenal dengan nama hong-hongan, karena biasanya ketika yang bersembunyi ditemukan si penjaga lalu kemudian menyebutkan "hong". Atau bisa juga dikenal dengan nama ucing-ucingan, karena si penjaga disebut ucing, dalam bahasa indonesia berarti binatang kucing.

Merujuk pada website infogoe.com yang di unduh oleh JIMMY pada hari Kamis, 20 Oktober 2011 dengan judul artikel Manfaat Bermain Petak Umpet diantaranya:

1. Pintar berhitung karena permainan ini mengharuskan yang kalah untuk menghitung.
2. Olah raga dan menghilangkan kemungkinan obesitas bagi anak.
3. Mengasah ketelitian dan kepekaan.

Untuk pencari = ia bisa mengasah ketelitiannya dan kepekaannya dalam mengamati gerak gerik pemain lain dan juga tempat-tempat yang di jadikan tempat persembunyian. Yang dilakukan pencari seperti halnya berburu.

Untuk yang bersembunyi = ia akan lebih meneliti apakah tempat sembunyiya itu bagus dan aman. Selain itu, dia juga harus belajar membaca situasi di sekitar benteng dan mengamati gerak gerik pemain. Disamping itu, ia harus belajar untuk lihai dalam bersembunyi.

4. Melatih kesabaran. Mungkin manfaat ini sangat dirasakan oleh pencari karena ia harus sabar untuk menemukan semua pemain. Selain itu, jika sang pencari harus kembali kalah maka dia harus membutuhkan kesabaran untuk mengulang menghitung, dan mencari pemain lain.
5. Melatih ingatan. Seperti yang dijelaskan diatas bahwa jika telah menemukan pemain yang bersembunyi, pencari tidak boleh lupa untuk menyebut nama pemain itu sebelum menepuk benteng agar tidak kembali menjadi pemain yang kalah. Oleh karena itu, sang pencari harus bisa mengingat nama dan mengingat untuk menyebutkan nama agar tidak kalah lagi.

PEMAIN:

Permainan ini tidak dibatasi oleh jumlah pemain, semakin banyak yang main semakin menyenangkan, baik laki-laki maupun perempuan menyenangi permainan yang satu ini.

ALAT YANG DIGUNAKAN:

Tidak ada alat khusus, yang paling penting adalah tempat yang digunakan bisa dipakai untuk ngumpet atau dalam bahasa Sunda "nyumpur".

CARA BERMAIN:

1. Pilih pemain untuk menjadi penjaga (ucing) dengan cara hompipah (yang kalah jadi ucing).

*) cara hompipah sudah dijelaskan pada halaman loncat tinggi



2. Si ucing sambil menutup matanya mulai menghitung pada hitungan yang sudah disepakati semua pemain. Pemain lainnya mencari tempat untuk ngumpet atau nyumput (bahasa sunda). Tempat menghitung disebut "Benteng"



3. Si ucing mulai mencari pemain yang bersembunyi jika ditemukan penjaga berteriak "hong.....si anu" kemudian berlari menuju tempat ia menghitung tadi dan menyebutkan nama pemain yang ditemukan.



4. Apabila si ucing sedang meninggalkan tempat menghitung karena mencari pemain yang bersembunyi, pemain yang bersembunyi bisanya berusaha keluar dari tempat persembunyian dan berusaha menyentuh tempat menghitung lalu mengucapkan "Bela" maka permainan diulang kembali dan si ucing dinyatakan kalah, sehingga Ia tetap menjadi si ucing.



6. Apabila semua pemain yang bersembunyi berhasil di temukan oleh si kucing tanpa berhasil dibela oleh pemain lainnya, maka yang pertama ditemukan akan menjadi si ucing.

SAPINTRONG

Kata sapintrong berasal dari Bahasa Belanda Springtauw yang artinya tali untuk melompat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan, sama halnya dengan loncat tali permainan ini membutuhkan kejujuran, sportifitas dan kekauatan fisik.



Pemain:

Permainan ini bisa dilakukan oleh 3-4 orang (2 orang bertugas untuk memegang dan mengayunkan tali)

Alat Yang Digunakan:

Anyaman karet gelang warna warni. Karet gelang dianyam memanjang dengan cara menyambungkan tiap 2, 3, 4 atau bahkan 5 buah karet sambung menyambung sampai memanjang 3-5 meter.

Cara Bermain:

1. Ke dua ujung tali di pegang oleh orang yang berbeda saling berhadapan.
2. Ayunkan kedua ujung tali ke atas ke bawah sehingga membentuk pola lingkaran.



3. Pemain memasuki tali yang diayun sambil melompati karet yang diayun.
4. Ketinggian karet diatur sesuai dengan kesepakatan.
5. Apabila pemain tidak berhasil melompati tali yang sedang diayun, maka dia mendapat giliran jadi pemegang tali.

MANFAAT:

- Melatih motorik kasar.

Dengan bermain sapinrong, anak secara otomatis melatih keterampilan fisiknya menjadi lebih terampil, tangkas, cekatan dan ototnya pun akan menjadi kuat dan berisi sehingga dapat mengurangi obesitas pada anak.

- Emosi

Untuk menyeimbangkan antara lompatan dengan tali yang diayunkan oleh temannya dibutuhkan keberanian dan ketelitian serta kesabaran. hal ini penting untuk melatih emosi anak.

- Ketelitian dan akurasi

ketika melompat memasuki tali ayunan, juga dibutuhkan ketelitian agar tidak terjatuh tali. baik kaki ataupun badan harus seimbang dan tepat mengikuti ritme ayunan tali.



Sumber: srijasmendra.blogspot.com

- Sosialisasi

Permainan sapinrong adalah permainan berkelompok setiap anak membutuhkan teman untuk dapat mempermainkan permainan ini, dengan demikian anak akan belajar bersosialisasi, belajar bergiliran/antri dan mentaati peraturan yang disepakati.

- Intelektual

ketika anak melompat tali yang diayunkan, anak akan menghitung jumlah lompatan. dengan demikian permainan sapinrong ini juga mengandung nilai intelektual atau pendidikan dasar dalam berhitung.

wah... luar biasa permainan tradisional yang satu ini banyak sekali manfaatnya. Untuk adik-adik jangan ragu-ragu lagi yuk! belajar bermain sapinrong.

JAJANGKUNGAN / EGRANG

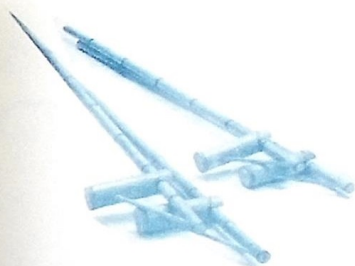
Jajangkungan, asal katanya adalah jangkung artinya "tinggi". Dalam permainan jajangkungan pemain menjadi lebih tinggi karena memakai alat permainan yang terbuat dari bambu.

Permainan jajangkungan juga sering disebut permainan Egrang.



Permainan Egrang sendiri sudah ada sejak dahulu kala dan siapa penciptanya mereka hanya mengenal dari turun temurun dari orang tua dulu. Permainan egrang sendiri sangat unik karena sangat dibutuhkan ketrampilan dan keseimbangan tubuh bila menaikinya.

Alat Permainan



Jajangkungan/Egrang umumnya dibuat dari bambu yang panjangnya antara 2-3 meter atau tergantung dari kebutuhan. Sementara untuk tumpuan atau pijakan kaki dibuat dengan ketinggian 30-60 cm dari ujung bawah tongkat.

Cara Bermain

Permainan jajangkungan/egrang biasanya untuk lomba lari. Pemain yang menang adalah pemain yang terlebih dahulu mencapai garis finish yang sudah ditentukan tanpa terjatuh.

Oleh karena itu dalam bermain jajangkungan/egrang dibutuhkan keberanian dan keseimbangan.

Ada pula variasi lain dari bermain jajangkungan/egrang ini, misalnya saling menjatuhkan lawan dengan cara memukulkan kaki bambu ke kaki bambu lawan, atau dikombinasikan dengan sepak bola, dengan semua pemain menggunakan jajangkungan/egrang dalam membawa bola dan mencetak golnya.



Makna Filosofis

Jajangkungan/Egrang menggambarkan filosofi bambu yang tumbuh dari kehidupan masyarakat sunda khususnya Jawa Barat. Dalam permainan egrang, ada keterlatihan kaki-kaki yang kuat yang membuat orang dapat berjalan dengan kokoh. Sementara itu, ketika bermain egrang, orang harus selalu melihat ke bawah. Ini bermakna, jika seseorang menjadi pemimpin, harus melihat ke bawah sehingga tidak menjadi pemimpin yang jumawa.

CAT-CATAN

Cat-catan adalah permainan tradisional yang terdiri dari 2 (dua) kelompok, dengan jumlah pemain per kelompok terdiri dari beberapa orang, bisa 4-7 orang bahkan lebih. Permainan cat-catan mirip dengan sebuah peperangan, karena ada kelompok yang bertahan menjaga benteng, dan ada kelompok yang menyerang benteng pertahanan.

Kelompok pertama mempunyai tugas bertahan bersembunyi di tempat, menjaga bendera di benteng pertahanan, jangan sampai bendera bisa direbut oleh kelompok lain.

Kelompok kedua mempunyai tugas bersembunyi di luar, menyerang benteng pertahanan, dan berusaha merebut bendera.



Pemain sedang bersembunyi

Aturan Permainan



Dalam permainan Cat-catan, pemain harus mengetahui nama semua pemainnya. Karena apabila seorang pemain menemukan salah satu kelompok lawannya, maka dia harus menembak (menyebutkan nama) pemain tersebut. Siapa yang lebih dahulu menembak, itu yang berhak untuk melanjutkan permainan. Siapa yang sudah kena tembak, maka dia keluar dari permainan. Jika pemain salah menyebut nama lawan, maka pemain tersebut yang harus keluar dari permainan.

Satu kelompok akan dikatakan menang jika sudah menembak semua pemain lawan. Setelah

babak pertama selesai, maka giliran kelompok pertama yang bertugas untuk mencari tempat persembunyian di luar, untuk melakukan penyerangan ke benteng.

Pada permainan cat-catan ini, diperlukan strategi dalam bertahan maupun melakukan serangan. Selain itu, kerjasama tim diperlukan untuk saling melindungi dari serangan lawan. Kadang-kadang satu kelompok bertukar pakaian untuk mengelabui agar lawan salah menembak (menyebut nama) pemain.



Nilai Positif

1. Mengajarkan bersosialisasi (harus saling mengenal sesama teman)
2. Mengajarkan kerjasama tim
3. Belajar mengatur strategi

BOY-BOYAN

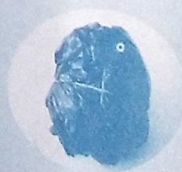
Permainan Boy-boyan merupakan permainan kelompok yang dimainkan oleh 6 (enam) sampai 10 (sepuluh) orang, dan dibagi menjadi dua kelompok. Biasanya permainan ini dilakukan di lapangan yang cukup luas.



Alat Permainan

Alat-alat yang harus disiapkan:

Bola, biasanya dibuat sendiri dari buntalan kertas yang dilapisi plastik dan diikat menggunakan karet.



Pecahan genteng, yang biasanya disusun seperti menara atau piramid.

Cara Bermain

Sebelum bermain, pemain harus membagi menjadi dua kelompok, misalnya kelompok A dan Kelompok B.

Kelompok A menyusun pecahan genteng menjadi seperti menara, kemudian salah satu pemain kelompok A jongkok di depan pecahan genteng tersebut. Sedangkan kelompok B bertugas untuk melempar bola ke arah pecahan genteng supaya menara genteng tersebut roboh.

Jika semua pemain kelompok B tidak ada yang mampu mengenai menara genteng tersebut, maka kelompok B yang bertugas untuk menjaga menara genteng.

Ketika lemparan bola salah satu pemain kelompok B mengenai menara genteng tersebut, maka kelompok A langsung mengambil bola dan berusaha melempar bola ke arah tubuh para pemain kelompok B, sedangkan kelompok B langsung berpencar di sekitar lapang untuk menghindari lemparan bola.

Sambil berusaha menghindari dari lemparan bola kelompok A, kelompok B harus berusaha untuk menyusun kembali pecahan genteng yang sudah roboh saat pertama kali dilempar.

Apabila salah satu pemain dari kelompok B terkena lemparan bola, maka otomatis kelompok B yang langsung mendapat giliran untuk mengambil bola dan melempar ke tubuh para pemain kelompok A, dan kelompok A yang bertugas untuk menyusun pecahan genteng sambil menghindari lemparan bola.

Jika salah satu kelompok sudah berhasil menyusun kembali pecahan genteng menjadi menara genteng, maka kelompok tersebut harus langsung berteriak "BOY". Mak, saat itu lemparan bola sudah tidak berlaku lagi dan kelompok yang berhasil menyusun pecahan genteng menjadi pemenang dan mendapatkan nilai.



Manfaat

1. Mengajarkan kreativitas
2. Mengasah motorik anak
3. Melatih konsentrasi dan ketepatan
4. Melatih kecepatan dan kelincahan
5. Mengajarkan anak untuk bersosialisasi

UCING KUP

Permainan Kucing-kucingan terdiri dari beberapa jenis, diantaranya yaitu Ucing Kup. Pada dasarnya semua jenis atau variasi dari permainan kucing-kucingan maknanya sama, yaitu pemain yang menjadi Ucing (Kucing) dan yang lain yang dikejar oleh Ucing. Jumlah pemain dalam permainan Ucing Kup, bebas tidak terbatas. Dalam permainan Ucing Kup, tidak ada alat yang digunakan.



Biasanya sebelum melakukan permainan Ucing Kup, para pemain menentukan siapa yang menjadi Ucingnya dengan cara Cingciripit. Cingciripit merupakan lagu permainan sunda yang ditujukan untuk berhitung sebelum anak-anak melakukan permainan kucing-kucingan. Cara mainnya pertama-tama anak-anak berkumpul dalam posisi melingkar, kemudian salah seorang anak biasanya yang lebih tua

meletakkan telapak tangannya ke tengah lingkaran sambil berdiri, lalu anak yang lainnya meletakkan jari telunjuk mereka ke atas telapak tangan anak yang paling tua tadi, setelah itu anak-anak yang meletakkan jari telunjuknya masing-masing mengangkat dan menurunkan jari telunjuknya ke atas telapak tangan sambil menyanyikan lagu cing ciripit.

Barang siapa yang jari tangannya terjepit, maka dia yang menjadi kucingnya.

Cara Bermain

Setelah diketahui siapa yang menjadi kucingnya, maka semua pemain berpecah menghindari sentuhan sang kucing. Sang kucing berusaha menyentuh para pemain lain agar bisa menggantikan posisinya menjadi kucing.



Pemain yang akan disentuh oleh kucing bisa menghindari menjadi kucing dengan cara mengatakan "Kup" sambil menyilangkan kedua tangan di dada, dengan catatan pemain tersebut belum tersentuh oleh kucing. Pemain yang sudah melakukan Kup, tidak bisa bergerak kemana-mana lagi, kecuali dibebaskan oleh temannya dengan cara menyentuh badannya dan mengatakan "Priis".

Manfaat



Melatih kecepatan dan kelincahan



Mengasah motorik anak



Mengajarkan sportivitas

JONGLENG

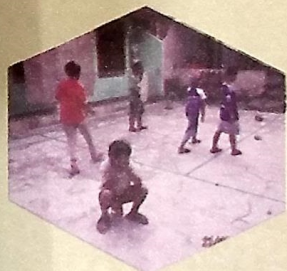
Jongleng singkatan dari Tajong (Tendang) Kaleng. Jadi Jongleng merupakan permainan yang mengharuskan pemain menendang kaleng. Permainan ini mirip kucing-kucingan. Ada 1 (satu) orang yang menjaga dan yang lain yang dikejar.

Alat Permainan



Alat yang digunakan dalam permainan Jongleng hanyalah sebuah kaleng bekas, misalnya bekas kaleng susu, kaleng cat dan sebagainya.

Cara Bermain



- Pertama-tama para pemain menentukan terlebih dahulu siapa yang bertugas menjaga kaleng, dan siapa yang mendapat giliran bersembunyi dan dikejar
- Setelah diketahui siapa yang menjadi penjaga kaleng, maka kaleng di simpan di satu titik yang sudah ditentukan bersama, dan pemain lain bersembunyi.
- Kemudian penjaga kaleng mencari pemain yang bersembunyi
- Ketika penjaga kaleng menemukan pemain yang bersembunyi, maka harus menyebutkan nama pemain tersebut lalu harus menginjak kaleng yang tadi disimpan.





- Biasanya penjaga kaleng dan pemain yang dikejar akan berlari menghampiri kaleng.
- Pemain yang mampu mendahului penjaga mendekati kaleng, harus menendang kaleng sejauh mungkin agar masih bisa bebas dan bisa bersembunyi kembali.
- Jika penjaga mampu menginjak kaleng terlebih dahulu, maka pemain tersebut tidak bisa bersembunyi lagi, atau istilahnya ditawan.
- Pemain yang ditawan bisa dibebaskan oleh pemain lainnya dengan cara menendang kaleng sebelum penjaga menginjak kaleng.
- Setelah semua pemain ditawan, maka pemain yang pertama kali ditawan yang mendapat giliran menjadi penjaga kaleng.
- Dan permainan kembali dari awal lagi.



Nilai Positif



- Melatih kecepatan dan kelincahan
- Mengajarkan solidaritas, karena harus membebaskan rekannya dari tawanan
- Mengajarkan sosialisasi dengan teman
- Melatih kreativitas, karena harus mencari kaleng bekas

BEBENTENGAN

Bebentengan merupakan permainan kelompok yang terdiri dari 2 kelompok. Jumlah pemain harus genap. Total jumlah pemain (kelompok A dan B) biasanya di atas 8 orang. Bebentengan dimainkan di lapang yang cukup luas. Sepintas permainan bebentengan mirip dengan peperangan, karena ada benteng yang harus dijaga oleh para pemain, dan ada "bui-an" atau tempat untuk menawan pemain lawan.



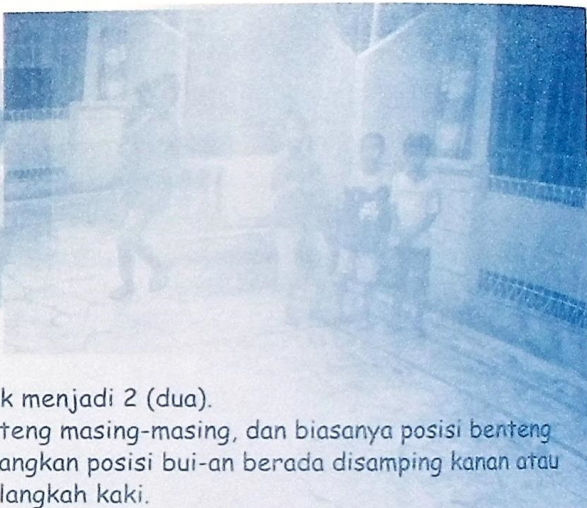
Alat Permainan

Dalam permainan bebentengan alat yang diperlukan adalah batu, sandal atau apapun yang bisa digunakan sebagai benteng dan bui-an.



BENTENG

BUI-AN



Cara Bermain

- Para pemain membagi kelompok menjadi 2 (dua).
- Tiap kelompok menempati benteng masing-masing, dan biasanya posisi benteng berada di ujung lapangan. Sedangkan posisi bui-an berada disamping kanan atau kiri, jaraknya sekitar 3 (tiga) langkah kaki.
- Permainan diawali dengan keluarnya salah satu pemain dari satu benteng untuk memancing lawan agar mau keluar dan menyentuhnya.
- Pemain terkena sentuhan pemain lawan akan ditawan dan dibawa ke bui-an masing-masing.
- Pemain yang lebih dulu keluar dari benteng, bisa dikalahkan oleh pemain yang terakhir keluar benteng
- Pemain harus lincah bergerak untuk menghindari sentuhan pemain lawan
- Untuk membebaskan teman yang dibui (ditawan) oleh kelompok lawan, maka rekan lainnya harus mampu menyentuh/menginjak bui-an lawan tanpa terkena sentuhan pemain lawan.
- Jika sisa pemain tinggal 1 orang, biasanya bentengnya akan diserang oleh beberapa pemain lawan yang berusaha untuk merebut benteng (dengan cara menginjak benteng)
- Kelompok yang mampu menginjak benteng lawannya, berarti dia yang menjadi pemenang permainan bebentengan ini.

Nilai Positif

- Melatih kreativitas untuk menyusun strategi bertahan maupun menyerang
- Melatih motorik anak
- Melatih kelincahan dan kecepatan
- Mengajarkan solidaritas dan setia kawan, karena harus mampu membebaskan teman yang terkena bui-an

UCING LUMPAT

Ucing Lumpat merupakan variasi lain dari permainan Ucingan (Kucing-kucingan). Kalau dilihat dari arti kata nya saja, ucing (kucing) dan lumpat (berlari), maka Ucing Lumpat merupakan permainan dimana seseorang menjadi kucing dan harus berlari mengejar pemain lain agar menjadi kucing juga.

Permainan ucing lumpat biasanya dilakukan di lapang yang cukup luas, karena tempat untuk berlari dan saling berkejaran dibatasi oleh luas lapang yang digunakan.

Tidak ada alat yang digunakan dalam permainan ini, yang diperlukan hanyalah kecepatan dan kelincihan bergerak.

Cara Bermain

- Permainan ucing lumpat dimulai dengan penentuan salah seorang pemain menjadi kucing, biasanya melalui ritual "cingciripit".
- Setelah diketahui siapa yang menjadi kucing, maka pemain yang lain langsung berlari menghindari dari kejaran kucing.
- Pemain yang terkena sentuhan sang kucing, maka pemain tersebut juga menjadi kucing menemani kucing pertama mengejar pemain lain agar semua menjadi kucing.
- Setelah semua terkena sentuhan kucing, maka permainan selesai.
- Pemain yang pertama kali terkena sentuhan kucing tadi yang akan menjadi kucing berikutnya.
- Dan permainan Ucing Lumpat pun dimulai lagi dari awal lagi.

Nilai Positif



Melatih motorik anak



Melatih kelincahan dan kecepatan bergerak



Melatih kerjasama untuk mengejar pemain lain agar menjadi kucing juga

UCING BABET

Ucing Babet

juga merupakan bentuk variasi yang dikembangkan dari permainan Kucing-kucingan. Bedanya, Ucing Babet menggunakan media/alat dalam bermain.

Babet (bahasa sunda) artinya melempar. Jadi, ucing babet merupakan permainan kucing-kucingan yang menggunakan sebuah media (bola) yang dilemparkan kepada pemain lainnya agar menjadi kucing.



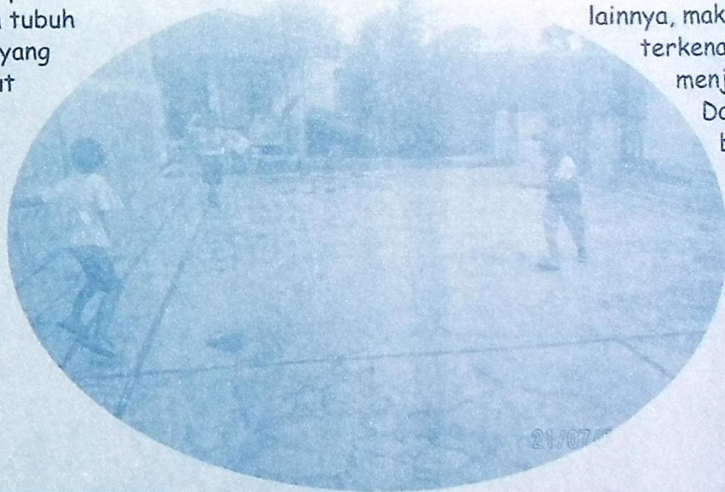
Alat Permainan

Alat yang digunakan dalam permainan Ucing Babet yaitu sebuah bola. Namun bola yang dimaksud adalah bola yang terbuat dari kumpulan kertas bekas, dilapisi plastik, diikat karet dan bentuknya menyerupai bentuk bola.



Cara Bermain

- Seperti halnya permainan kucing-kucingan pada umumnya, tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan salah satu pemain menjadi kucing.
- Setelah ditentukan siapa yang menjadi kucing, maka sang kucing yang memegang bola tersebut.
- Pemain lain berlari berhamburan menyebar menjauh dan menghindari lemparan bola sang kucing
- Sang kucing melempar bola ke arah pemain lainnya, berusaha untuk mengenai pemain lain dengan lemparan bolanya.
- Sang kucing diizinkan melempar dari titik dimana bola itu terjatuh. Setelah semua terkena sentuhan kucing, maka permainan selesai.
- Jika lemparan bola mengenai badan atau anggota tubuh pemain yang lainnya, maka pemain yang terkena bola tersebut menjadi kucing. Dan sang kucing berganti posisi menjadi yang lain yang lempar.



Nilai Positif

- Melatih motorik anak
- Melatih kelincahan dan kecepatan bergerak
- Mengajarkan kreativitas, karena dituntut membuat alat permainan dari bahan seadanya.
- Mengajarkan sportivitas, karena lemparan bola yang dilakukan tidak pernah bermaksud untuk mencederai pemain lain.

DAMDAS

Damdas merupakan permainan antar individu, dimainkan oleh 2 (dua) orang. Menggunakan arena permainan mirip papan catur, bedanya damdas cukup menggambar di tembok, kertas atau membuat garis di tanah. Masing-masing pemain harus menyediakan 16 buah batu kecil, atau pecahan genteng sebagai bidaknya. Kedua pemain harus menggunakan batu yang berbeda agar mudah membedakan antara batu sendiri dengan milik lawan.

Alat Permainan

Media atau alat yang digunakan dalam permainan Damdas ada 2 (dua) yaitu:

1. Arena permainan, berupa gambar (bisa digambar di tembok, kertas, atas tanah)
2. Bidak, biasanya berupa batu-batu kecil atau pecahan genteng dan berjumlah 16 buah

Arena Bermain



- Masing-masing pemain meletakkan batu pada tiap titik yang jumlahnya 16 buah.
- Pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang pertama kali mendapat giliran untuk menjalankan batunya terlebih dahulu.
- Pemain menjalankan batunya dengan cara menggeser batunya satu langkah ke depan. Batu tidak boleh dijalankan ke samping atau ke belakang.
- Kemudian giliran pemain lain menjalankan batunya.
- Selanjutnya kembali lagi pemain pertama yang menjalankan batunya. Seterusnya bergantian dalam menjalankan batunya masing-masing.
- Batu milik lawan bisa dimakan dengan cara melangkahi batu tersebut. Dan batu yang sudah dilangkahi menjadi milik kita.
- Untuk memakan batu, bisa dilakukan baik dengan melangkah ke arah depan, samping atau serong, dengan catatan terdapat titik kosong di depan batu yang akan dimakan.
- Pemain dapat memakan lebih dari satu batu lawan asal posisinya

- Apabila pemain melakukan kesalahan, dengan tidak memakan batu lawan karena lengah, maka pemain tersebut akan terkena hukuman "dam" oleh lawan.
- Hukuman dam artinya diambilnya 3 (tiga) buah batu secara cuma-cuma oleh lawan.
- Dalam mengambil batu lawan, biasanya pemain memperhitungkan berbagai kemungkinan agar bisa memakan batu lawan lebih banyak lagi, karena setelah mengambil batu secara cuma-cuma, pemain yang mengambil batu yang mendapat giliran bermain.
- Pemain harus berusaha agar batu-batunya mencapai segitiga bidang lawan dalam arena permainan.
- Batu yang mencapai garis akhir pada segitiga lawan disebut batu raja. Batu raja memiliki beberapa keistimewaan, antara lain:
 - bisa berjalan maju atau mundur.
 - bisa berjalan melampaui beberapa titik pada garis lurus asal tidak terhalangi batu lain.
 - bisa memakan batu lawan.
- Pemain yang mampu memakan semua batu lawan, dinyatakan sebagai pemenang permainan Damdas.

Nilai Positif

- Mengajarkan kreativitas, karena dituntut membuat gambar arena permainan dan menyediakan bidak berupa batu dari bahan seadanya.
- Mengajarkan anak untuk membuat strategi dalam bermain
- Melatih daya konsentrasi, karena dituntut untuk selalu waspada dan tidak boleh lengah

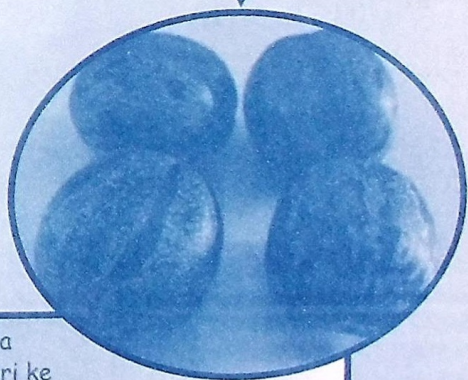


NGADU SIKI KARET

Permainan Ngadu Siki Karet (Biji Karet) mirip dengan Ngadu Muncang (Kemiri), namun cara bermainnya lebih sederhana. Ngadu Siki Karet dilakukan di daerah-daerah yang banyak perkebunan karetnya, karena akan memudahkan para pemain untuk mencari biji dari pohon karet itu sendiri. Permainan ini dilakukan antar individu, dan tiap-tiap pemain memiliki biji karet yang menjadi andalan masing-masing.

Alat Permainan

Dalam permainan Ngadu Siki Karet, alat yang digunakan hanya biji pohon karet, dan diusahakan biji yang keras.



Cara Bermain

- Permainan ini dilakukan dengan cara menempelkan biji karet milik sendiri ke biji karet lawan, kemudian memukul biji karet tersebut.
- Awalnya pemain menentukan terlebih dahulu siapa yang berhak untuk memukul.
- Pemain pertama menyimpan biji karet di lantai
- Pemain kedua meletakkan biji karetnya di atas biji karet pemain pertama, dengan posisi menempel.

- Selanjutnya pemain kedua memegang biji karetinya agar tidak terjatuh, kemudian memukul biji karet tersebut menggunakan telapak tangannya hingga ada salah satu biji karet yang pecah.
- Pemain yang biji karetinya pecah artinya pemain tersebut kalah.
- Pemain yang memiliki biji karet yang keras dan kuat yang akan menjadi pemenang dalam permainan ini.



Nilai Positif

Nilai positif yang terkandung dalam permainan Ngadu Siki Karet diantaranya yaitu:

- Melatih anak untuk memiliki pengetahuan tentang biji karet, karena anak harus memilih biji karet yang keras agar bisa menjadi pemenang
- Melatih anak untuk mengenal alam

**Kantor Perpustakaan Daerah
Kabupaten Sukabumi
Komplek GOR Cisaat - Sukabumi**

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=604&lang=id>
- <http://mangyono.blogspot.com/2013/05/permainan-egrang-atau-jajangkungan.html>
- <http://pomgsditalirsyad.blogspot.com/2010/05/festival-kaulinan-barudak-sunda.html>
- <http://www.kaskus.co.id/post/000000000000000757150188>
- <http://www.flickr.com/photos/iqbalmohammed/8102089721/>
- <http://dc436.4shared.com/doc/foCQhRDK/preview.html>
- <http://www.srijasmendra.blogspot.com>
- <http://www.blognyasukmasuci.wordpress.com>
- <http://www.permatanusantara.blogspot.com>