

AKTIVITI 1

Tajuk : ICE BREAKING

MASA : 30 minit

ALATAN :

PROSEDUR :

1. Peserta berkumpul dalam kumpulan besar.
2. Ketua fasilitator memberi arahan pergerakan fizikal (tangan dan kaki) secara lisan dan isyarat.
3. Peserta diminta melakukan pergerakan mengikut arahan fasilitator.
4. Aktiviti ini dilakukan secara berulang dan terkawal.

FALSAFAH :

1. Sedar akan kewujudan diri.
2. Sedar tentang kesempurnaan fizikal dan bersyukur di atas anugerah Tuhan.
3. Badan sihat otak cergas.
4. Peka kepada arahan.

AKTIVITI 2

Tajuk : WAJA DALAM DIRI

MASA : 15 minit

ALATAN :

1. Pemain kaset atau CD
2. Senikata lagu

PROSEDUR :

1. Ketua fasilitator meminta peserta-peserta bersedia dengan senikata lagu yang telah dibekalkan.
2. Fasilitator membimbing peserta menyanyi bersama-sama diiringi muzik minus one.
3. Peserta diminta menghayati senikata lagu yang dinyanyikan.

FALSAFAH :

1. Insaf tentang kesilapan lalu.
2. Menghargai pengorbanan ibu bapa.
3. Tuhan tidak akan mengubah nasib seseorang, jika dia sendiri tidak berusaha mengubahnya.

Lagu : Wan Zul (Suci Dalam Debu)

AKTIVITI 3

Tajuk : KUMPULANKU

MASA : 15 minit

ALATAN : Kad gambar buah-buahan (durian, rambutan, pisang, kelapa)

PROSEDUR :

1. Peserta diminta berkumpul dalam kumpulan berdasarkan kad gambar buah masing-masing.
2. Peserta diminta berkumpul dalam kumpulan berdasarkan abjad pangkal nama masing-masing.
3. Sekali lagi peserta diminta berkumpul mengikut bulan kelahiran masing-masing.
4. Seterusnya peserta diminta berkumpul semula berdasarkan kod yang diberikan pada kad nama masing-masing.
5. Ketua fasilitator memperkenalkan fasilitator bagi setiap kumpulan.

FALSAFAH :

1. Kerjasama dengan lebih mendalam boleh mewujudkan kemesraan dan perasaan saling hormat menghormati di antara satu sama lain.

AKTIVITI 4

Tajuk : BOLA BALING

MASA : 15 minit

ALATAN : Sebiji bola plastik

PROSEDUR :

1. Ahli kumpulan diminta berdiri di hadapan kerusi masing-masing dalam satu bulatan.
2. Fasilitator memulakan aktiviti dengan menyebut namanya sambil membaling bola dengan perlahan kepada peserta pertama dalam kumpulan.
3. Aktiviti tersebut diulang oleh peserta yang lain sehingga semua ambil bahagian.

FALSAFAH :

1. Mengetahui nama seseorang adalah penting untuk berkomunikasi dengan berkesan.
2. Kehadiran insan lain adalah penting dalam hidup kita.

AKTIVITI 5

Tajuk : PERATURAN KUMPULAN

MASA : 20 minit

ALATAN : Senarai peraturan dalam kumpulan

PROSEDUR :

1. Ahli-ahli duduk dalam satu bulatan.
2. Tanya pendapat ahli-ahli mengapa mereka diminta duduk dalam bentuk bulatan.
3. Fasilitator mengedarkan senarai peraturan dalam kumpulan kepada ahli-ahli untuk dibaca, dibincangkan dan ditambah jika difikirkan perlu.

FALSAFAH :

1. Manusia mempunyai kebebasan dalam hidup tetapi sebalik kebebasan itu manusia mempunyai banyak peraturan atau disiplin yang perlu dipatuhi.

ARAHAN LANJUT :

1. Ahli kumpulan diminta melantik seorang ketua dan penolong.
2. Setiap ahli mestilah diberi peranan/tugas.
3. Namakan kumpulan bertemakan nilai-nilai positif
(Contoh ; Arif, Bestari, Bijak, Intelekt dan sebagainya)
4. Cipta cogan kata kumpulan anda.

PERATURAN KUMPULAN (Contoh)

1. Semua perkara yang dibincangkan di dalam kumpulan adalah menjadi rahsia kumpulan dan tidak boleh dibawa keluar.
2. Semua ahli mendapat giliran untuk mengeluarkan pendapat.
3. Semua ahli mestilah mendengar dengan teliti apabila ahli lain sedang bercakap.
4. Semua ahli mempunyai hak yang sama rata dan adil.
5. Semua ahli mestilah berusaha bekerjasama dan mengambil bahagian tanpa malu-malu.
6. Ahli tidak boleh memperkecilkan atau merendah-rendahkan pendapat yang diberikan oleh rakan.
7. Ahli tidak boleh mencelah ketika rakan bercakap kecuali dengan izin.

AKTIVITI 6

Tajuk : KAD PINTAR

MASA : 20 minit

ALATAN : Kad Pintar Waja Diri

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengedarkan Kad Pintar Waja Diri kepada semua ahli..
2. Peserta diminta mengisi maklumat yang dikehendaki termasuk nama masing-masing.
3. Kemudian ahli dikehendaki mendekati dan berkenalan dengan rakan yang paling banyak persamaan dengan dirinya.
4. 2 - 3 orang ahli secara sukarela menceritakan tentang pasangan masing-masing tanpa merujuk kepada kad tadi.

FALSAFAH :

1. Mengenali seseorang dengan lebih mendalam adalah penting untuk berkomunikasi dengan berkesan,
2. Kehadiran orang lain adalah penting dalam hidup kita.

LDK 1

AKTIVITI 1 : SI PUTIH DAN SI HITAM

MASA : 40 minit

ALATAN : Alat Tulis dan Edaran (Lampiran inventori)

OBJEKTIF :

1. Supaya ahli kumpulan dapat mengenalpasti sifat positif dan negatif yang terdapat dalam diri masing-masing.
2. Ahli kumpulan dapat memikirkan cara-cara memperkembangkan sifat positifnya.

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengedarkan inventori sifat positif dan negatif kepada setiap ahli.
2. Fasilitator menerangkan sifat positif dan negatif beserta contoh.
3. Ahli menerangkan sifat positif dan negatif dalam masa 8 minit.
4. Fasilitator memilih beberapa orang ahli secara rawak dan meminta ahli menerangkan 2 sifat positif serta contoh perlakuan atau perkara yang telah dilakukan.
5. Seterusnya fasilitator memilih dan meminta ahli menerangkan 2 sifat negatif serta memberikan cadangan bagaimana menghapuskan sifat-sifat tersebut.
6. Setiap ahli diberikan peluang untuk membantu dan memberikan pendapat serta cadangan kepada ahli lain.

FALSAFAH :

1. Setiap individu mempunyai sifat positif dan negatif
2. Sifat positif harus dikekalkan dan diperkembangkan manakala yang negatif harus dihapuskan.

AKTIVITI 2 : TAK KENAL TAK CINTA

MASA : 40 minit

ALATAN : Tiada

OBJEKTIF :

1. Supaya peserta dapat memberikan maklum balas terhadap diri orang lain.
2. Supaya peserta sedar tentang diri sendiri dari sudut pandangan orang lain.

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengarahkan supaya ahli kumpulan duduk dalam satu bulatan kecil.
2. Fasilitator meminta seorang ahli duduk di tengah-tengah bulatan.
3. Setiap ahli diminta memberi impresi (tanggapan) tentang individu ditengah-tengah bulatan.
4. Apabila semua ahli kelompok telah memberikan impresi mereka seorang ahli baru mengambil alih tempat di tengah-tengah dan menggantikan ahli tadi.

LDK 1

5. Proses tadi diulang sehingga semua ahli dapat maklum balas daripada ahli-ahli lain.
6. Setelah selesai minta ahli-ahli kelompok memberi pendapat tentang aktiviti tersebut.

FALSAFAH :

1. Dapat menguji ketahanan diri apabila berhadapan dengan kritikan daripada orang lain secara berdepan.
2. Dapat menilai kembali sifat-sifat yang ada dalam diri dan yang baik dikekalkan manakala yang tidak baik diperbaiki.

AKTIVITI 3 : FANTASI KEJAYAAN

MASA : 40 minit

ALATAN : Tiada

OBJEKTIF :

1. Supaya peserta dapat meningkatkan konsep diri.
2. Supaya peserta dapat menikmati erti dan perasaan sesuatu kejayaan.

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengarahkan supaya semua ahli kumpulan memejamkan mata, tarik nafas dan hembuskan (beberapa kali). Cuba bertenang.
2. Cuba bayangkan satu hari anda berasa amat gembira sekali sepanjang hidup anda. Tumpukan perhatian pada satu kejayaan waktu itu.
3. Cuba ingatkan kembali kejayaan itu. Di manakah ia berlaku ? Adakah anda mencapainya secara berseorangan atau dengan bantuan orang lain ? Adakah anda merancang untuk mencapainya atau ia berlaku secara spontan.
4. Sekarang, sedarkan diri anda.
5. Minta peserta berkongsi kejayaan masing-masing.

FALSAFAH :

1. Setiap manusia yang dilahirkan mahukan kejayaan di dunia dan di akhirat.
2. Setiap individu perlu yakin mereka akan berjaya jika berusaha dengan bersungguh-sungguh.

AKTIVITI 1: DI MANA ANDA BERADA

MASA : 45 minit

ALATAN : Helaian 'Di mana anda berada'

OBJEKTIF :

1. Melatih peserta membuat keputusan sendiri.
2. Peserta dapat memberi pandangan dan pendapat secara bebas.

PROSEDUR :

1. Setiap murid diberi helaian 'Di mana Pendirian Anda'.
2. Fasilitator akan membuat garisan di atas lantai yang dicatat "SANGAT SETUJU" di hadapan sekali dan garisan kedua "BERKECUALI" serta garisan terakhir "TIDAK SETUJU".
3. Peserta akan diberi satu isu dan mereka dikehendaki berdiri di mana-mana di atas garisan tersebut bergantung kepada perasaan mereka mengenai isu tersebut. Sekiranya mereka "BERKECUALI", mereka akan berdiri di tengah-tengah garisan dan sekiranya mereka tidak bersetuju, mereka akan berdiri di kawasan "TIDAK BERSETUJU" di atas garisan tersebut.
4. Pilih peserta dari bahagian yang berbeza di atas garisan dan meminta mereka menerangkan mereka. Peserta juga boleh menukar pendirian mereka. Peserta juga boleh menukar pendirian setelah mendengar penjelasan daripada peserta yang mempunyai pandangan yang berbeza.

FALSAFAH :

1. Bijak dalam membuat keputusan.
2. Tegas dalam membuat keputusan
3. Yakin dengan pendirian sendiri.

LDK 2

AKTIVITI 2 : KAPAL KARAM

MASA : 30 minit

ALATAN : Lampiran

OBJEKTIF :

1. Supaya peserta dapat bertindak dengan pantas beserta dengan pemikiran yang tajam.
2. Keputusan mestilah dibuat secara tepat dan tidak terburu-buru.

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengedarkan lampiran kepada peserta.
2. Peserta dikehendaki menyenaraikan 6 orang yang perlu diselamatkan mengikut keutamaan.
3. Setelah itu fasilitator meminta ahli-ahli menyatakan pendapat mereka tentang penyusunan nama tersebut.
4. Peserta-peserta lain diminta memberi pendapat.

FALSAFAH :

1. Seseorang itu perlu bijak bertindak.
2. Tenang menghadapi saat-saat genting.
3. Keputusan yang baik hasil pemikiran yang tajam.

AKTIVITI 3 : MENAIKI RAKIT

MASA : 45 minit

ALATAN : Kertas Suratkhobar

OBJEKTIF :

1. Melahirkan semangat kekitaan dikalangan peserta.
2. Meningkatkan kesedaran bahawa perlunya semangat kerjasama.
3. Membina sikap saling perlu memerlukan bila keadaan terdesak.

PROSEDUR :

1. Fasilitator membentangkan kertas surat khabar di atas lantai.
2. Semua peserta dikehendaki berdiri di atas surat khabar tersebut.
3. Fasilitator mengoyakkan keryas surat khabar tersebut sedikit demi sedikit sehingga menjadi kecil. Peserta tidak dibenar meletakkan kaki di tempat yang tiada surat khabar (lantai).
4. Peserta akan berpaut antara satu sama lain agar tidak jatuh.
5. Peserta yang terjatuh dari 'rakit' dikira batal dan terkeluar. (Asingkan peserta lelaki dan perempuan)

FALSAFAH :

1. Menyedarkan peserta bahawa yang berat sama dipikul, ringan sama dijinjing.
2. Hidup ini banyak dugaan dan cabaran.
3. Perlunya kita berganding bahu untuk mempertahankan maruah dan akhlak kita.

AKTIVITI 1 : BISIKAN MAKMUR

MASA : 30 minit

ALATAN : Wisel, skrip mesej

SKRIP MESEJ: Ahmad budak petah. Ibunya bernama Bedah.
 Ahmad penagih dadah. Bedah selalu marah.
 Ahmad buat tak endah. Akhirnya terima padah.

OBJEKTIF :

1. Peserta dapat mengalami pengalaman bagaimana sesuatu mesej itu berubah maksud apabila ia disampaikan oleh ramai penyampai.

PROSEDUR :

1. Peserta berada dalam satu barisan.
2. Peserta di belakang sekali diberi skrip mesej.
3. Selepas 1 minit skrip mesej diambil semula.
4. Peserta tadi membisikkan mesej kepada peserta di hadapan setiap kali wisel dibunyikan. Peserta-peserta lain tidak boleh menolah ke belakang.
5. Peserta yang menerima mesej tidak boleh bertanya.
6. Setelah selesai, Fasilitator :
 - a. Bertanya peserta di hadapan sekali apakah mesej yang diterima.
 - b. Bertanya kepada peserta-peserta lain tentang mesej yang diterima.
 - c. Meminta peserta pertama membaca skrip mesej yang diberikan.

FALSAFAH :

1. Kejujuran dalam menyampaikan maklumat akan menentukan keberkesanan sesuatu maklumat.
2. Mesej yang tidak jelas dan tidak lengkap akan menimbulkan kekeliruan kepada penerima mesej.

AKTIVITI 2 : SILANG DAN MENANG

MASA : 30 minit

ALATAN : Wisel, kerusi

OBJEKTIF :

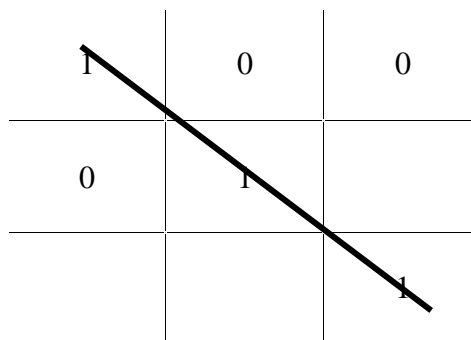
1. Mewujudkan kerjasama dalam kumpulan.
2. Meningkatkan kemesraan dalam ahli kumpulan.

PROSEDUR :

1. Sembilan buah kerusi disusun seperti lampiran.
2. Murid dibahagikan kepada kepada dua kumpulan.
3. Apabila wisel ditiup, seorang ahli akan duduk di atas kerusi secara bergilir-gilir.
4. Setiap kumpulan hendaklah seboleh-bolehnya duduk pada kerusi dalam satu garisan lurus untuk mencapai kemenangan.
5. Kemudian setiap kumpulan melantik seorang ketua untuk mengarahkan ahli duduk di atas kerusi.
6. Aktiviti diulang untuk mencari pemenang.

FALSAFAH :

1. Kepatuhan kepada ketua atau ibu bapa dan menghasilkan kejayaan.
2. Muafakat membawa berkat.
3. Seseorang mempunyai hak untuk membuat keputusan untuk tidak menggunakan dadah.



AKTIVITI 3 : PENJAGA HARTA KARUN

MASA : 30 minit

ALATAN : Tiada

OBJEKTIF :

1. Mewujudkan kerjasama antara ahli kumpulan.
2. Mewujudkan keseronokan semasa aktiviti.

PROSEDUR :

1. Peserta membuat satu bulatan.
2. Seorang peserta berperanan sebagai penjaga harta karun. Manakala seorang lagi berperanan sebagai pencuri.
3. Peserta yang berperanan sebagai pencuri dikeluarkan dari bulatan dan kembali semula untuk mengesan penjaga harta karun tersebut.
4. Peserta yang berperanan sebagai penjaga harta karun hendaklah membuat beberapa gerakan (tepek tangan) dan diikuti oleh peserta-peserta yang lain. (Gerakan tersebut boleh ditukar kepada beberapa gerakan yang berbeza-beza)
5. Apabila pencuri dapat mengesan peserta yang berperanan sebagai penjaga harta karun maka permainan ini tamat.

FALSAFAH :

1. Kerjasama dalam kumpulan bagi menjaga keselamatan dan ketenteraman awam.
2. Menjaga rahsia keluarga/kelompok masyarakat.
3. Berusaha menghindarkan diri dan masyarakat daripada ancaman luar yang berbahaya.

AKTIVITI 1 : CITA-CITA SAYA

MASA : 60 minit

ALATAN : Alat Tulis, Kertas A4

OBJEKTIF :

1. Pelajar dapat menyenaraikan kaedah-kaedah yang boleh dilakukan untuk mencapai cita-cita mereka.
2. Pelajar dapat melaksanakan kaedah yang yang diberi dengan jayanya.
3. Pelajar mengetahui dan boleh mengatasi masalah serta rintangan di dalam melaksanakan kaedah-kaedah ke arah mencapai cita-cita mereka.

PROSEDUR :

1. Fasilitator mengedarkan kertas A4 kepada setiap peserta.
2. Fasilitator menerangkan tugasan yang perlu dilakukan oleh peserta.
3. Pelajar menulis dan menyenaraikan kaedah-kaedah ke arah mencapai cita-cita tanpa pengetahuan rakan-rakan.
4. Setelah selesai, secara rawak pelajar membacakan kaedah-kaedah yang ditulis oleh mereka.
5. Fasilitator menyenaraikan semua kaedah-kaedah tersebut di papan tulis.

FALSAFAH :

1. Untuk merealisasikan cita-cita terdapat pelbagai kaedah yang boleh diikuti.
2. Apa juga permasalahan yang timbul semasa melaksanakan kaedah tersebut, perbincangan boleh dibuat dengan ibu bapa, guru-guru dan rakan-rakan.
3. Setiap usaha atau kerja perlu dilaksanakan secara terancang, teliti dan sistematik.
4. Kejayaan boleh dicapai melalui usaha-usaha yang betul, berterusan dan bersungguh-sungguh tanpa mengenal erti putus asa.
5. Setiap perancangan mesti dilaksanakan, dinilai, dibaiki dari masa ke semasa untuk mencapai cita-cita.

AKTIVITI 2 : MENARA IMPIAN

MASA : 60 minit

ALATAN : Kad manila 2 keping, surat khabar 1 naskhah, pita pelekat, gam, pen marker, & gunting.

OBJEKTIF :

1. Peserta dapat berkongsi idea, pengalaman dan kemahiran di dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawab yang diarahkan.
2. Peserta dapat memperlihatkan bakat kepimpinan di dalam merancang dan melaksanakan sesuatu tugas sehingga selesai.

PROSEDUR :

1. Fasilitator memberikan penerangan kepada peserta apa yang perlu mereka hasilkan.
2. Fasilitator dan peserta-peserta berbincang tentang aspek :
 - ~ Keselamatan
 - ~ Pengurusan masa
 - ~ Keunikan menara yang dibina
 - ~ Kerjasama ahli kumpulan
3. Setiap kumpulan diminta membina menara dengan alatan/bahan yang disediakan dalam masa 45 minit.
4. Kumpulan diminta menamakan menara yang dibina dan menjelaskannya. Hasilnya akan dipertandingkan.

FALSAFAH :

1. Usaha Tangga Kejayaan.
2. Berstu Teguh Bercerai Roboh.
3. Di mana ada kemahuan di situ ada jalan.
4. Kerja secara berkumpulan adalah lebih baik daripada secara bersendirian.
5. Jika kita dapat uruskan masa dengan baik untuk mencapai cita-cita.
6. Kita dapat elakkan diri daripada melakukan perkara yang tidak baik.