

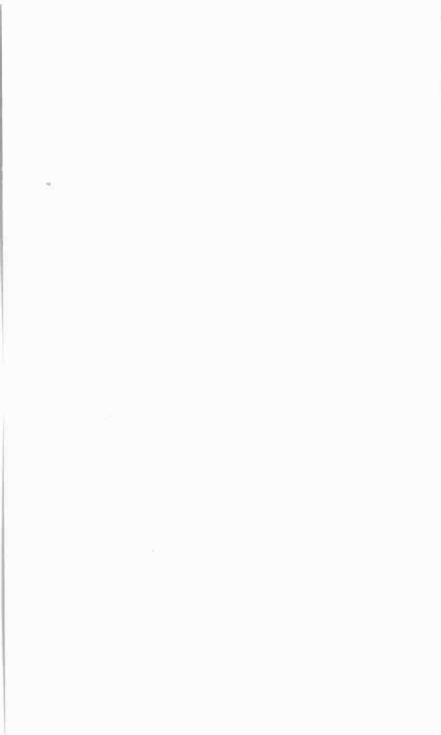
PERMAINAN
MASA LAPANG
MALAYSIA

BUKU (2)

M
798.09

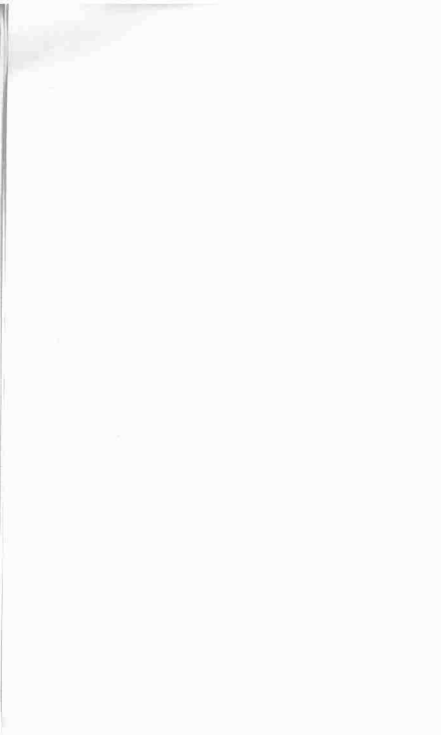
Diterbitkan oleh

LEMBAGA PERPADUAN NEGARA, JABATAN PERDANA MENTERI
DENGAN KERJASAMA KEMENTERIAN PELAJARAN,
MUZIUM NEGARA DAN KEMENTERIAN KEBUDAYAAN,
BELIA DAN SUKAN



KANDUNGAN

	Mukasurat	Page
Kata Pengantar	vii	
Pendahuluan	ix	
PERMAINAN MASA LAPANG		
1. Main Acikai Duduk (Chasing Game)	1	51
2. Main Batik Lampung	3	53
3. Main Bebat Lengan	6	56
4. Main Bilah (Stick Game) ①	8	58
× 5. Main Binatang (Animals of the Year)	10	60
6. Main Gelek Para	15	65
7. Main Gelek Tempurung	19	69
8. Main Kang Kong (Throwing the Tin) ②	25	75
9. Main Konda-Kondi ②	28	78
10. Main Libak	33	83
11. Main Memutar Pinggan (Plate Spinning)	35	85
12. Main "Rounders"	37	87
13. Main Taji Biji Durian	40	90
14. Mencari Sudut (Finding a Corner)	42	92
15. Sisip	44	94
LAMPIRAN	46	96



PENASIHAT

Y.A.B. Tun V.T. Sambanthan

Y.M. Raja Zainal Abidin b. Zahid

SIDANG PENGARANG

Ainul Adnan bin Abdul Rahman

Mohd. Zulkifli bin Hj. A. Aziz

Lim Meng Ah

Ahmad bin Abdul Latif

Ooi Chooi Seng

Mohd bin Md. Tahir

Mohd. Ishak b. Abdul Aziz

Chin Siew Foong

Fadhiah bte Abdul Latif

Edmund bin Kurui

Margaret Ho Poh Yeok

Patrick David

Tham Ah Fun

KATA PENGHANTAR

Kami berasa bangga kerana dapat mengeluarkan buku terbitan kedua ini dalam siri buku-buku mengenai permainan masa lapang di Malaysia.

Daripada maklumat balas yang kami terima, adalah didapati siri ini terbukti berfaedah kepada murid-murid sekolah dan juga pemuda-pemudi yang berminat dalam permainan masa lapang.

Buku ini mengandungi lima belas jenis permainan, termasuk enam jenis yang berasal dari Sarawak. Kami berharap dalam terbitan yang kemudian, permainan-permainan masa lapang di Sabah boleh diliputi.

Bagi pihak Lembaga Perpaduan Negara, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua ahli Sidang Pengarang yang telah menyumbangkan masa dan tenaga untuk menyiapkan buku ini.



(TUN V.T. SAMBANTHAN)

24hb. Oktober, 1978.



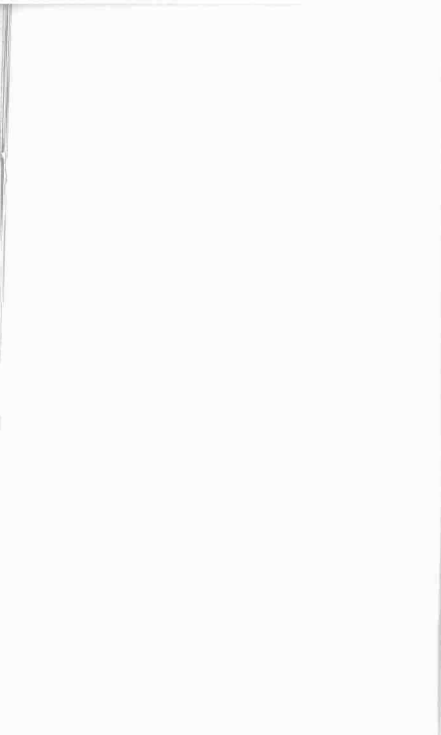
PENDAHULUAN

Buku ini ialah terbitan kedua dalam usaha Lembaga Perpaduan Negara menyusun satu siri buku-buku Permainan Masa Lapang Malaysia.

Permainan-permainan yang dimuat dalam buku ini ialah terpilih daripada permainan-permainan di kalangan masyarakat Malaysia. Di antara lima belas jenis permainan yang terkandung dalam buku ini, enam daripadanya berasal dari Sarawak iaitu Main Batik Lampung, Main Bebat Lengan, Main Libak, Main Memutar Pinggan, Sisip dan Main Bilah.

Tujuan buku ini ialah untuk memperkenalkan kembali kepada orang ramai tentang kekayaan kebudayaan negara ini dalam bidang permainan masa lapang.

Permainan-permainan yang terkandung dalam buku ini ada berbagai-bagai ragam dan berbeza-beza dari satu daerah ke satu daerah. Sidang Pengarang buku ini suka menegaskan di sini bahawa cara bermain yang disebutkan dalam buku ini bukanlah satu-satunya sahaja cara permainan itu dimainkan. Cara bermain yang paling mudah telah dipilih. Semoga pembaca-pembaca tidak akan menghadapi sebarang kesukaran untuk memahami dan mencuba permainan-permainan itu.



MAIN ACIKAI DUDUK

Ini ialah satu permainan luar, iaitu permainan berlari dan menangkap yang dimainkan oleh budak-budak terutama sekali di Melaka.

Bilangan Pemain-pemain:

4 hingga 5 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

Tiada.

Tempat Bermain:

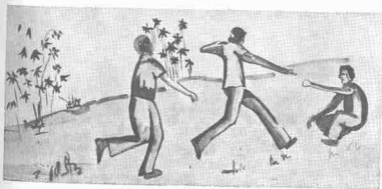
Mana-mana kawasan lapang. Permainan ini dimainkan di sekitar suatu kawasan yang terhad.

Tujuan:

Mengelakkan dari kena tangkap oleh pengejar.

Cara Bermain:

- (1) Pemain-pemain memutuskan siapa menjadi pengejar melalui Cara Mengundi (Lampiran);
- (2) Setelah pengejar ditetapkan, pengejar cuba menangkap mana-mana pemain yang lain dan mereka itu lari daripada pengejar itu;



- (3) Jika seorang pemain mendapati yang ia hampir-hampir dapat kena tangkap oleh pengejar dia menyelamatkan dirinya dengan duduk bertinggung;
- (4) Lain-lain pemain boleh menyelamatkan seorang pemain yang sedang bertinggung dengan menyentuhnya;
- (5) Seorang pemain yang dapat ditangkap oleh pengejar, kena menjadi pengejar pula.

BATIK LAMPUNG

Permainan masa lapang yang digemari di Sarawak biasanya dimainkan antara 2 orang untuk menguji kekuatan antara kedua. Permainan ini biasanya dimainkan oleh lelaki.

Bilangan Pemain-pemain:

2 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

Sebatang kayu panjangnya 2 kaki.

Tujuan:

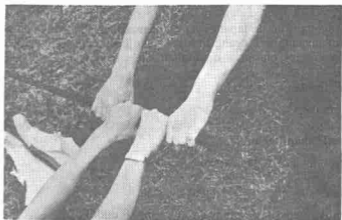
Untuk menarik lawannya dari tempat duduknya.

Cara Bermain:

- (1) Pemain-pemain hendaklah duduk menghadap satu sama lain dengan kaki belunjur supaya tapak kaki kedua pemain bertemu seperti yang ditunjukkan dengan ilustrasi di bawah ini.



- (2) Mereka sama-sama memegang kayu dan apabila isyarat untuk bermula diberi pemain-pemain cuba menarik lawannya dari tempat duduknya.

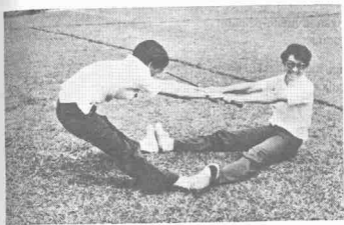


- (3) Kedua-dua belah kaki pemain-pemain hendaklah sentiasa belunjur lurus, jika tidak dia dikira kalah.



- (4) Pemain-pemain hendaklah memegang kayu selama permainan dijalankan.

- (5) Seseorang pemain itu kalah apabila ia terangkat dari tempat duduknya dan keputusan siapa pemenangnya diambil selepas 3 kali bermain.



BEBAT LENGAN

Satu lagi permainan dari Sarawak ialah main Bebat Lengan yang mana kedua-dua pemain menguji kekuatan lengan masing-masing. Permainan ini biasanya dimainkan oleh lelaki.

Bilangan Pemain-pemain:

2 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

Tiada.

Tujuan:

Untuk menekan ke bawah lengan lawan.

Cara Bermain:

- (1) Kedua-dua pemain meletakkan siku masing-masing di atas tikar atau meja.
- (2) Siku hendaklah ditegakkan dalam keadaan yang betul seperti yang ditunjukkan dalam ilustrasi di bawah ini dan pemain-pemain hendaklah menggenggam tangan antara satu sama lain.



- (3) Seorang pengadil mengira satu dua tiga sebagai isyarat memulakan permainan itu.

- (4) Kedua-dua pemain hendaklah memastikan bahawa siku masing-masing tidak bergerak semasa permainan dijalankan.
- (5) Seseorang pemain yang lengannya jatuh ke atas tikar atau meja dikira kalah setelah 3 kali bermain.



MAIN BILAH

Permainan ini dinamakan permainan bilah kerana tujuannya ialah untuk memungut seberapa banyak bilah yang boleh. Permainan ini memerlukan orang yang cermat untuk bermain dan dikenali sebagai permainan dalam rumah yang diminati oleh gadis-gadis. Biasanya permainan ini dimainkan oleh budak-budak sekolah di Sarikei, Sarawak.

Bilangan Pemain-pemain:

2 hingga 5 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

100 batang bilah yang lurus, kecil, bulat dan kira-kira 8 inci panjang.

Tujuan:

Memungut seberapa banyak bilah yang boleh.

Cara Bermain:

- (1) Cara Mengundi (Lampiran) ditetapkan oleh pemain-pemain;
- (2) Pemain pertama yang memulakan permainan akan memegang seberapa banyak bilah yang boleh dari 100 batang bilah yang ada;



- (3) Bilah tersebut dipegang tegak sementara tangan yang sebelah lagi memilih sebatang bilah dari tengah-tengah borkas bilah tadi dengan hanya menggunakan ibu jari dan jari telunjuk sahaja;
- (4) Pemain kemudiannya melepaskan borkas bilah-bilah sementara bilah tengah tadi masih dipegang oleh ibu jari dan jari telunjuk itu;
- (5) Borkas bilah tersebut jatuh ke tanah kecuali bilah tengah;
- (6) Dengan menggunakan bilah tengah pemain cuba memungut bilah yang di atas tanah seberapa banyak yang boleh;
- (7) Gilirannya berakhir apabila dia melakukan kesalahan seperti menggerakkan atau menguis bilah yang berhampiran ketika dia cuba menjentek dan menyambut bilah-bilah yang di atas tanah tadi;
- (8) Pemain kedua memulakan permainan dengan cara (3) dan cuba memungut semua bilah yang ada;
- (9) Pemenangnya ialah pemain yang berjaya memungut bilah yang paling banyak.

MAIN BINATANG

Permainan ini ialah permainan lompat-lompat yang dimainkan oleh kanak-kanak.

Bilangan Pemain-pemain:

3 hingga 8 orang

Alatan/Bahan-bahan:

Tidak ada.

Tujuan:

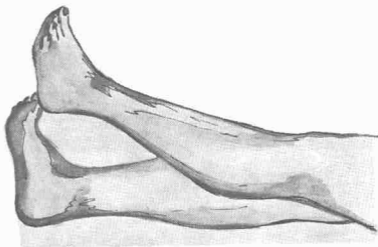
Melompat berbagai-bagai cara ikut aturan dengan jaya.

Cara Bermain:

"Mangsa pemain" adalah ditentukan selepas diputuskan Cara Mengundi (Lampiran).

Kedudukan 1:

"Mangsa pemain" duduk belunjur dan pemain-pemain yang lain melompat melangkauinya.

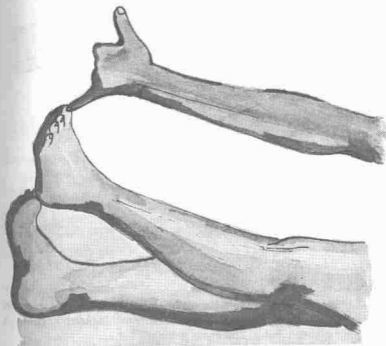


Kedudukan 2:

Untuk lompatan yang kedua "mangsa pemain" hendaklah menindihkan kakinya satu di atas dan satu lagi di bawah dengan masih lagi duduk belunjur.

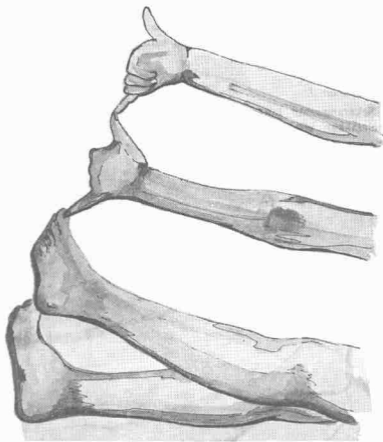
Kedudukan 3:

Sekarang satu tangan diletakkan ke atas 2 kaki itu dengan meletakkan jari kelingking di atas ibu jari kaki yang di atas dengan masih lagi duduk belunjur.



Kedudukan 4:

Sekarang jari kelingking tangan yang sebelah lagi diletakkan ke atas ibu jari tangan yang di bawah.

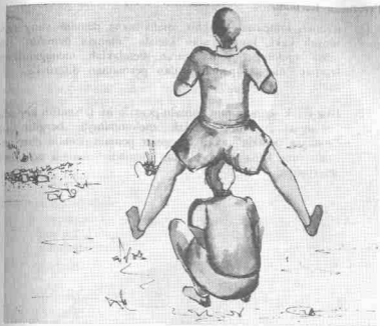


Kedudukan 5:

“Mangsa pemain” duduk bersila membelakang kepada pemain dan pemain-pemain hendaklah melompat melangkaui kepalanya tanpa menyentuh bahu “mangsa pemain”.

Kedudukan 6:

“Mangsa pemain” duduk bertinggung dengan tapak kakinya rata di atas tanah, dan pemain-pemain yang lain hendaklah melompat melangkaui kepalanya tanpa menyentuh mana-mana bahagian badannya.



Kedudukan 7:

“Mangsa pemain” berdiri dan membongkok ke hadapan seperti kedudukan lompat katak. “Mangsa pemain” memberitahu pemain-pemain yang lain bahagian mana badannya tidak boleh disentuh sama ada kepala atau buntutnya.



Peraturan Bermain:

- (1) Kecuali lompatan terakhir, mana-mana pemain yang tersentuh kaki, tangan atau kepala "mangsa pemain" itu masa melompat ikut aturan hendaklah menggantikan tempat "mangsa pemain" dan permainan diteruskan semula.
- (2) Jika tidak seorang pun pemain-pemain itu tersentuh kepada "mangsa pemain" setelah melompatnya bergilir-gilir "mangsa pemain" akan mengejar pemain-pemain dan pemain yang kena tangkap akan menjadi "mangsa pemain" seterusnya.

MAIN GELEK PARA

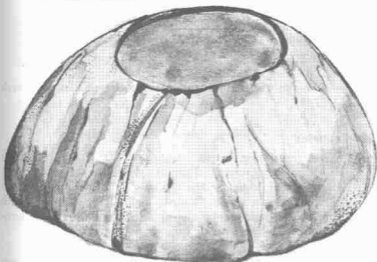
Permainan ini adalah satu permainan di luar rumah yang boleh dimainkan samada antara orang perseorangan atau antara 2 pasukan yang berlawanan. Tiap-tiap seorang pemain, dengan menggunakan satu tempurung mencuba kebolehannya menjatuhkan palung buluh berisi buah pinang; akan tetapi lain-lain bahan yang serupa boleh juga digunakan jika buah pinang tiada boleh didapati. Sesiapa yang berjaya menjatuhkan palung itu akan mendapat semua buah pinang yang tercampak keluar.

Bilangan Pemain-pemain:

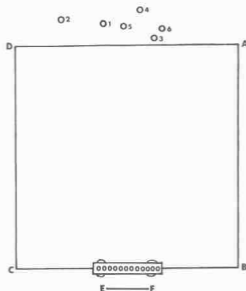
6 hingga 10 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

- (1) Tiap-tiap seorang pemain ada mempunyai sebelah tempurung kelapa yang berlubang di tengahnya, berukuran 4" garis pusat.



- (2) Sebatang buluh yang panjangnya 4 hingga 5 kaki dengan buku dalamnya dibuangkan.
- (3) Satu pasang tempurung sebagai tungku digunakan untuk tempat meletakkan palung buluh itu.
- (4) Buah pinang



Tujuan:

Menjatuhkan palung untuk mendapatkan sebanyak-banyak buah pinang.

Cara Bermain:

- (1) Suatu gelanggang empat persegi ABCD 40 kaki ditanda di tanah sebagaimana ditunjukkan dalam rajah di atas. Garisan EF dibuat sedalam kira-kira 2 inci, panjangnya 18 inci sebagai tanda "tempat air". Pada tengah-tengah garisan BC paluang buluh itu diletakkan di atas 2 tempurung, tiap-tiap satu di hujung palung itu.
- (2) Jika permainan itu dimainkan oleh 6 orang, tiap-tiap se-orang pemain bertaruh beberapa biji buah pinang mengikut persetujuan mereka. Jika mereka bersetuju bertaruh 30 biji buah pinang tiap-tiap seorang pemain, bagi 6 orang pemain jumlahnya ialah 180 biji buah pinang. Palung itu diisi sepanjangnya dengan buah pinang dan yang lebihnya dilonggokkan di satu hujung palung itu.

- (3) Untuk menentukan siapa yang mula-mula sekali menggelek tempurung, mana-mana pemain boleh mencuba menggelek tempurungnya. Pemain meletakkan ibu jari kakinya atas "tempat air", garisan EF, dan membuang tempurungnya ke luar empat persegi supaya tempurung itu jatuh betul-betul di luar garisan AD.
- (4) Jika tempurung itu jatuh di dalam gelanggang ia diberi peluang membuang sekali lagi. Jika ia gagal lagi ia akan terkeluar dari giliran membuang bagi pusingan itu.
- (5) Katakanlah kesemua 6 pemain telah cuba membuang dan letak 6 tempurung itu adalah seperti dalam rajah, maka tiap-tiap pemain akan mengambil tempurungnya dan menanda tempat masing-masing. Dari rajah itu letak tempurung kepunyaan pemain No. 4 adalah yang jauh sekali dari garis AD diikuti oleh tempurung pemain No. 2, 1, 5, 6 dan 3.
- (6) Oleh kerana tempurung No. 4 adalah yang jauh sekali dari garisan AD, pemain No. 4 mula-mula menggelekan tempurungnya.
- (7) Dengan berdiri di tempatnya dan membelakangkan palung, ia meletakkan tempurung itu antara 2 tumitnya dan menyepak tempurung itu menuju sasaran.
- (8) Jika ia seorang pemain yang baik, tempurung itu akan menggoncang atau menyebabkan palung itu terbalik dan ia memungut buah pinang yang tercampak keluar.
- (9) Palung buluh itu diletakkan semula ke tempat asalnya dan diisi dengan buah pinang yang sama banyaknya dengan yang didapati oleh pemain No. 4.
- (10) Kemudian, pemain No. 2 akan mencuba kebolehannya dan diikuti oleh pemain No. 1 dan seterusnya sehingga semua orang telah mencuba kebolehan masing-masing.
- (11) Pusingan bermain yang kemudiannya bermula selepas semua pemain telah mencuba kebolehan mereka.

- (12) Apabila buah-buah itu terkeluar kerana tempurung itu kena pada tungku, pemain berkenaan tidak dibenarkan mengutip buah-buah itu. Buah-buah itu dimasukkan semula ke dalam palung dan pemain yang tiba gilirannya pula mencuba kebolehannya.
- (13) Pemain yang banyak sekali mendapat buah pinang ialah pemain yang menang.

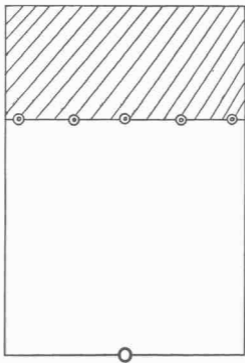
Ragam:

Jika permainan itu adalah antara 2 pasukan, buah-buah pinang kepunyaan tiap-tiap pasukan dilonggokkan di satu bahagian hujung palung buluh dan apabila ia berjaya menjatuhkan palung itu, bertambah besarlah longgok buah-buah untuk pasukannya.

Permainan ini boleh dimainkan di antara 2 orang atau antara 2 pasukan. Apabila buah-buah pinang seseorang atau sesuatu pasukan itu habis, tidaklah bermakna permainan itu tamat. Pasukan yang kalah boleh meminjam atau membeli buah pinang daripada pasukan yang menang atau daripada sesiapa juga yang ada buah-buah pinang.

MAIN GELEK TEMPURUNG

Permainan ini adalah suatu permainan lama yang dimainkan di Kelantan. Pada dasarnya permainan ini sama sahaja seperti permainan porok di Perak, Pulau Pinang dan Melaka.



Bilangan Pemain-pemain:

Dua pasukan, tiap-tiap satu pasukan mengandung 3 hingga 7 orang pemain.

Alatan/Bahan-bahan:

Tiap-tiap seorang pemain ada mempunyai sebelah tempurung kepala seperti yang digunakan dalam Main Gelek Para.

Tempat Bermain:

Suatu kawasan yang lapang dan rata. Permainan ini dimainkan dalam suatu kawasan yang terhad yang dipersetujui oleh kedua pasukan.

Tujuan:

Menuju kena tempurung-tempurung lawan mengikut 3 cara yang berlainan seperti yang direncanakan di bawah Cara Bermain.

Cara Mengundi:

Untuk memulakan permainan, 2 orang pemain, seorang dari satu-satu pasukan, mereka meletakkan tempurung mereka terlentang ditapak tangan dan melambungkan tempurung-tempurung itu ke atas. Jika kedua-dua tempurung itu jatuh tertelungkup atau pun terlentang, mereka akan melambungkan lagi tempurung-tempurung itu hingga satu tertelungkup dan yang satu lagi terlentang. Tempurung yang tertelungkup itu menang lambung.

Cara Bermain:

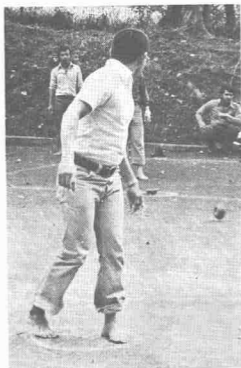
Katakanlah pasukan A dengan Pasukan B ada 5 orang pemain bagi tiap-tiap satu pasukan dan Pasukan A menang lambung. Semua pemain dalam Pasukan B hendaklah meletakkan tempurung-tempurung mereka terlentang sama jaraknya diatur lurus sejauh 2 kaki. Kelima-lima orang pemain itu berdiri di belakang tempurung mereka.

Pemain pertama dalam pasukan A iaitu A1 akan meletakkan tempurungnya terlentang pada "tempat air". Jarak dari "tempat air" ke garisan lurus tempat 5 tempurung diletakkan itu adalah ditetapkan terlebih dahulu.

Cara Pertama:

Al berdiri membelakangkan tempurung matalamat iaitu tempurung B1, meletakkan tempurung di celah kedua-dua tumitnya. Ia memandang ke belakang dan membidik, menggelekkkan tempurungnya menghala ke tempurung matalamat dengan menguisikan kakinya.



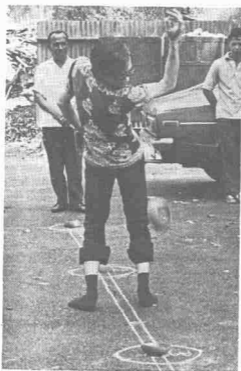


Jika A1 seorang yang pandai, tuju tempurungnya akan kena kepada tempurung matalamat. Kemudian daripada itu dia dibenarkan terus menuju keempat-empat buah tempurung yang tinggal iaitu tempurung B2, B3, B4, dan B5 dengan cara menguis dengan kakinya dari mana tempurungnya terletak.

Jika A1, tiada berjaya menuju tempurung B1, pemain kedua dari Pasukan A, iaitu A2, akan cuba menuju tempurung B2 dari "tempat air"; tetapi, jika A1 dapat mengenakan tempurung B1 dan B2, A2 akan cuba menuju tempurung B3 dan seterusnya.

Cara Kedua:

Dalam cara ini, seorang pemain itu dikehendaki pada mulanya menguisikan tempurungnya daripada "tempat air" dan tempurungnya itu hendaklah masuk dalam kawasan hidup (kawasan bergaris dalam rajah di atas) dan dari situ dengan membelakangkan tempurung matalamat, melentikkan badannya ke belakang dan menoleh ke belakang untuk menuju dan membuang tempurungnya supaya kena kepada tempurung matalamat.



Jika dia berjaya, dia boleh terus membuang tempurungnya seperti itu untuk menuju tempurung-tempurung yang lain itu.

Cara ketiga:

Seorang pemain, dengan tempurungnya di tangan, mendongakkan kepalanya ke atas dan berjalan dari "tempat air" ke tempurung matalamat, dia duduk bertinggung dan cuba menuju tempurung matalamat. Kepalanya mestilah sentiasa terdongak supaya dia tiada dapat melihat tempurung matalamat. Sungguhpun demikian dia dibenarkan mengukur jarak antara "tempat air" dengan tempurung matalamatnya dengan cara membilang berapa banyak langkahnya.

Tiap-tiap pemain hendaklah menuju matalamat yang ditetapkan baginya iaitu A1 kepada B1, A2 kepada B2 dan seterusnya. Tidak seperti kedua-dua cara yang pertama itu, seorang pemain tiada dibenarkan untuk terus menuju tempurung-tempurung yang lain.

Cara Mengira Mata:

Satu mata diberi kepada tiap-tiap satu cara permainan manakala semua tempurung lawan telah dikena dituju. Mana-mana pemain yang "mati" hendaklah terlebih dahulu dihidupkan semula sebelum cuba mendapatkan mata.

Peraturan-peraturan Permainan:

1. Semasa menguisikan tempurung, jika tempurung pemain tiada kena pada tempurung matalamat, dan tidak pula termasuk dalam kawasan hidup, maka dia hendaklah dikira "mati". Tambahan pula jika tempurungnya itu tertelungkup, lawannya boleh mengambil tempurung itu dan membalingkannya jauh supaya sukar baginya untuk menuju tempurung matalamatnya.
2. Dalam ketiga-tiga cara bermain itu, jika seorang pemain itu tiada berjaya setelah mencuba 3 kali, dia hendaklah dikira "mati".
3. Apabila seorang atau beberapa orang pemain telah dikira "mati", kawan-kawan pasukannya, seorang atau kesemuanya, akan cuba menghidupkan mereka semula dengan menuju kena semua tempurung lawannya. Hanya seorang pemain sahaja boleh dihidupkan pada satu-satu masa.
4. Jika matalamat yang salah kena tuju, keseluruhan pasukan itu dikira "mati".
5. Kedua-dua pasukan hendaklah bertukar tempat apabila pemain-pemain daripada satu pasukan itu dikira "mati" semuanya.

MAIN KANG-KONG

Banyak permainan-permainan masa lapang kita peraturan-peraturan dan cara-cara bermainnya adalah diturunkan dari mulut ke mulut dari satu keturunan ke satu keturunan. Lama-lama dengan cara itu asal-usul permainan itu kadang kalanya hilang dengan tiada diketahui lagi dan satu daripada permainan itu yang asalnya telah ghaib ialah permainan Kang-Kong.

Permainan Kang-Kong itu adalah lebih kurang sama juga dengan permainan sorok-sorok jika diperhatikan cara-cara bermainnya di mana seseorang itu mencari rakan-rakannya yang menyorok.

Bilangan Pemain-pemain:

5 orang atau lebih.

Alatan/Bahan-bahan:

- (1) Sebuah tin kosong yang sebesar tin susu pekat. Beberapa ketul batu dimasukkan ke dalam tin kosong itu. Mulut tin itu ditutup.
- (2) Satu bulatan dibuat di atas tanah dan besar bulatan ialah 2 kaki garis pusatnya dan tin diletakkan di tengah-tengah bulatan.

Tujuan:

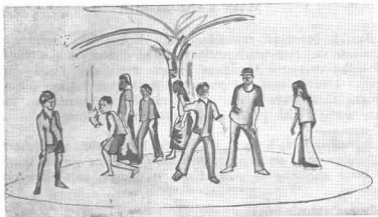
Mencari pemain-pemain yang menyorok.

Cara Mengundi:

Pemain-pemain hendaklah menentukan siapakah orangnya yang kena menjadi pencari dengan menggunakan satu daripada Cara-cara Mengundi (Lampiran).

Cara Bermain:

- (1) Seorang daripada pemain-pemain itu memulakan permainan dengan berdiri di tengah-tengah bulatan, memegang tin dan kemudian membalingkan tin itu seberapa jauh yang boleh.



- (2) Pencari yang sama-sama dalam bulatan itu akan cuba mengambil tin dan pemain-pemain yang lain yang berdiri di keliling bulatan akan lari menyorokkan diri mereka sendiri di mana-mana tempat yang boleh.
- (3) Setelah mengambil tin, pencari itu meletakkan tin dalam bulatan itu semula dan mencari pemain-pemain yang menyorok.
- (4) Apabila pencari dapat mencari seseorang pemain yang menyorok, dia memanggil namanya dan menunjukkan tempat menyorok orang itu. Kemudian daripada itu pencari berlari semula dan menyentuh tin itu dengan kakinya.
- (5) Pemain yang namanya telah dipanggil itu tidak boleh bermain lagi kecuali dia boleh berkejar lebih cepat daripada pencari dan menyepakkan tin itu keluar daripada bulatan.
- (6) Pencari akan cuba mencari pemain-pemain yang lain dengan cara itu juga.
- (7) Sementara pencari sedang mencari pemain-pemain yang lain, seorang pemain yang sedang menyorok itu boleh berlari dengan pantas menyepakkan tin itu keluar daripada bulatan itu sebelum pencari dapat menyentuh tin itu dengan kakinya.



- (8) Jika tin itu disepak keluar daripada bulatan oleh mana-mana pemain yang menyorok itu, permainan dimulakan semula dengan pencari itu juga menjadi pencari.
- (9) Jika pencari berjaya mencari semua pemain yang menyorok itu, pemain yang pertama sekali didapati oleh pencari itu hendaklah menjadi pencari.
- (10) Jika pencari itu tidak berjaya, dia diangkat pada kakitangannya dan diletakkan di mana-mana tempat yang diputuskan oleh pemain-pemain yang lain. Kemudian daripada itu semua pemain itu berlari semula ke tempat bulatan dan pemain yang akhir sekali sampai ke tempat itu menjadi pencari pula.

Peringatan:

Jika pencari dapat mencari lebih daripada seorang pemain pada sesuatu ketika dia memanggil nama-nama mereka itu dan dengan serta merta berlari menyentuh tin dalam bulatan dengan kakinya.

MAIN KONDA-KONDI

Ini adalah satu permainan luar rumah bagi kanak-kanak Malaysia dan biasanya 2 pasukan akan bermain untuk berlawan antara satu sama lain.

Bilangan Pemain-pemain:

4 hingga 10 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

Dua kerat kayu $\frac{1}{2}$ " hingga $\frac{3}{4}$ " ukuran garis pusatnya, sekerat kayu itu panjangnya 6" dan yang sekerat lagi panjangnya 1 $\frac{1}{2}$ kaki. Lubang yang berukuran 2" garis pusatnya dan 2" dalamnya dikorek pada tanah.

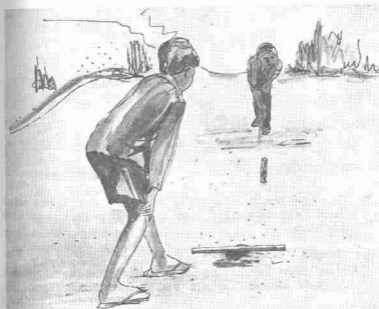
Tujuan:

Mendapatkan jumlah mata yang dipersetujukan terlebih dahulu antara 2 pasukan, samada 100, 200 atau 500 mata. Pasukan yang mula-mula sekali mendapatkan mata yang dipersetujukan dikira menang.



Cara Bermain:

1. Seorang pemain daripada pasukan yang mula-mula bermain, meletakkan kayu pendek melintang lubang dan menggunakan kayu panjang untuk menguitkan kayu pendek itu supaya melambung ke udara.
2. Ahli-ahli pasukan lawan cuba menyambut kayu pendek itu sebelum jatuh ke tanah.
3. Jika kayu pendek tidak dapat disambut oleh mana-mana ahli lawan sebelum ia jatuh ke tanah, ahli lawan hendaklah membalingkan semula kayu pendek ke dalam lubang. Jika kayu pendek itu masuk ke dalam lubang atau kena kepada kayu panjang yang diletakkan melintang lubang, pemain dikira "mati".



4. Jika kayu pendek jatuh ke tanah jauh dari lubang pemain mengambil kayu pendek dan membiarkan kayu pendek itu jatuh. Sementara kayu pendek jatuh ia hendaklah dipukul dengan kayu panjang.



5. Jika kayu pendek itu jatuh ke tanah dan pihak lawan tidak dapat menyambutnya, kiraan mata bagi pemain hendaklah diberikan.

Cara Mengira Mata:

1. Mata diberi kepada pemain mengikut jarak kayu pendek daripada lubang. Jauhnya diukur dengan kayu panjang yang mana 3 kali kayu pendek dan satu kayu panjang dikira 3 mata.
2. Jika pemain tidak puashati dengan pukulannya yang pertama ia boleh meminta memukul sekali lagi. Mata yang didapati pada pukulan yang kedua adalah digandakan dan mata yang didapati pada pukulan yang pertama tidak dikira.

3. Pemain boleh dibenarkan membuat pukulan ketiga, keempat atau kelima untuk mendapatkan mata dan tiap-tiap kali ia membuat pukulan matanya adalah digandakan seterusnya: misalnya, pukulan kedua, satu ukuran kayu panjang dikira 6 mata; pukulan ketiga, dikira 9 mata; pukulan keempat, dikira 12 mata; dan pukulan kelima, satu ukuran kayu panjang dikira 15 mata.

Peraturan Bermain:

1. Pada permulaan permainan jika lawan dapat menyambut kayu pendek sebelum ia jatuh ke tanah, pemain itu hendaklah dikira "mati" dan pemain kedua pasukan itu yang memulakan permainan itu meneruskan permainan semula.
2. Ahli-ahli pasukan lawan dibenarkan menyepak kayu pendek menghala ke lubang semasa kayu pendek itu sedang bergolek di atas tanah tetapi tidak boleh menyepaknya apabila kayu pendek itu setelah berhenti bergolek. Peraturan ini hendaklah dipatuhi sepanjang permainan, kecuali ketika seorang lawan membalikkan kayu pendek menuju ke kayu panjang.
3. Apabila seorang pemain gagal memukul 3 kali berturut-turut dia hendaklah dikira "mati". Tiap-tiap kali pemain gagal membuat pukulan lawannya akan mengambil kayu pendek itu di tempat kayu pendek itu jatuh dan meletakkannya di atas belakang tangannya. Kayu pendek itu dilambungkannya ke atas dan dipukul dengan tapak tangannya ke arah lubang.

Jika kayu pendek itu jatuh ke dalam lubang pemain hendaklah dikira "mati". Ahli-ahli pemain yang memukul bolehlah cuba menyambut kayu pendek yang telah dipukul dengan tapak tangan oleh lawannya. Jika kayu pendek itu dapat disambut kayu pendek itu boleh dibalingkan jauh-jauh. Ahli-ahli lawan boleh juga menyambut kayu pendek yang dibalingkan oleh pemain dan membalingkannya semula kepada lubang jika kayu pendek itu dapat mereka sambut.

Denda:

Permainan tamat apabila satu pasukan itu telah mendapat sebanyak-banyak mata yang telah dipersetujukan dan pasukan yang kalah hendaklah dikenakan denda seperti berikut:—

- (1) Pemenang pemain yang pertama berdiri dekat lubang dan memukul kayu pendek jauh-jauh. Dia akan berdiri di tempat kayu pendek itu jatuh dan memukul semula.
- (2) Tiap-tiap pemain yang menang boleh membuat pukulan seperti itu sebanyak 3 kali dengan meneruskan pukulan dari tempat di mana pemain yang pertama telah berhenti memukul.
- (3) Pasukan yang kalah kena membawa semula kayu pendek itu kepada lubang.
- (4) Semasa berlari membawa kayu pendek itu seorang pemain yang kalah kena menyebut kata-kata "Konda-Kondi".
- (5) Dia tidak dibenarkan menarik nafas semula; tetapi dia boleh buat isyarat kepada kawannya untuk menggantikannya berlari dan menyebut perkataan-perkataan itu bila dia berhabisan nafas.

Peringatan:

Pemain-pemain hendaklah berhati-hati apabila memukul kayu supaya tidak mencederakan pemain-pemain yang lain atau penuntun-penuntun.

MAIN LIBAK

Permainan 'Libak' adalah sejenis permainan kejar dan tangkap. Ia adalah permainan kanak-kanak Melanau yang terkenal di Sarawak, dimainkan oleh kanak-kanak yang sebaya kerana permainan ini memerlukan pemain-pemain yang mempunyai kekuatan yang sama. Jika seorang kanak-kanak lelaki atau perempuan yang turut bermain adalah lebih kuat, mengejar pemain-pemain lain, permainan ini akan berat sebelah kerana kanak-kanak tersebut akan mengalahkan pemain-pemain lain.

Bilangan Pemain-pemain:

5 orang atau lebih.

Tempat Bermain:

Di padang yang ada pokok-pokok atau dalam sebuah dewan yang luas dan bertiang-tiang atau mempunyai sudut-sudut.

Tujuan:

Menangkap seorang untuk dijadikan pengejar.

Cara Mengundi:

Pemain-pemain memutuskan siapa yang akan mengejar dengan menggunakan salah satu Cara Mengundi (Lampiran).



Cara Bermain:

- (1) Pemain yang menjadi pengejar akan mengejar pemain-pemain lain hingga dapat ditangkap dan dijadikan pengejar pula;
- (2) Pengejar tidak boleh menangkap pemain-pemain yang memegang tiang atau pokok. Oleh itu, jika dia terlalu dekat, pemain lain bolehlah menyelamatkan diri dengan memegang tiang atau pokok yang telah diatur terlebih dahulu sebelum memulakan permainan;
- (3) Satu lagi peraturan ialah pemain boleh menyelamatkan dirinya apabila ia telah terlampau letih dengan mengangkat kedua-dua belah tangannya dan berteriak "berhenti";
- (4) Sepanjang permainan tersebut, ia akan diusek oleh pemain-pemain lain supaya dia marah dan mengejar mereka.

MEMUTAR PINGGAN

Ini adalah suatu permainan yang dimainkan secara kumpulan oleh kanak-kanak dan pemuda-pemudi Melanau dan Bidayuh di Limbang, Sarawak. Salah seorang dari pemain memutarakan sebiji pinggan dalam sebuah bilik yang besar dan luas sementara seorang pemain yang lain cuba menangkap pinggan tersebut.

Bilangan Pemain-pemain:

Tidak kira berapa banyak.

Alatan/Bahan-bahan:

Sebiji pinggan.

Tujuan:

Menangkap pinggan sebelum ia berhenti berputar.

Cara Bermain:

- (1) Pemain-pemain mengambil tempat masing-masing dan melapangkan bahagian tengah bilik tersebut;
- (2) Salah seorang dari pemain berdiri di tengah-tengah dengan sebiji pinggan di tangannya;
- (3) Dia memutarakan pinggan di atas birainya ke atas lantai dan dengan serta merta memanggil nama salah seorang pemain yang ada di bilik;



- (4) Pemain yang telah dipanggil keluar cuba menangkap pinggan sebelum ia berhenti berputar;
- (5) Jika dia gagal dalam percubaannya dia didenda oleh kumpulan pemain dan gilirannya pula untuk memutar pinggan itu;
- (6) Ketika pinggan diputar dia memanggil salah seorang dari pemain yang lain dan permainan seperti itu diteruskan.

MAIN "ROUNDERS"

Permainan ini digemari oleh kanak-kanak sekolah rendah. Peraturan dan cara bermain yang diterangkan di bawah ini adalah satu daripada beberapa cara bermain. Ini adalah suatu permainan di luar dengan menggunakan sebuah bola tennis atau bola getah yang menghendaki kecergasan dan kepandaian melontar bola.

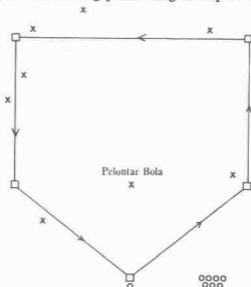
Bilangan Pemain-pemain:

Dua pasukan yang terdiri daripada 3 hingga 8 orang pemain bagi satu-satu pasukan.

Alatan/Bahan-bahan:

- (1) Lima landasan yang diletakkan di atas tanah sebagai tapak.
- (2) Sebuah bola tennis atau bola getah yang sebesar bola tennis.
- (3) Sebatang pemukul kayu.

Susunan 8 orang pemain bagi satu pasukan



- Landasan
- x Penjaga Padang
- o Pemukul/Pelari

Peringatan:

- (a) Jarak dari pelontar bola ke landasan permulaan biasanya ialah separuh daripada jarak antara dua landasan, tetapi selalunya jarak itu ditambah hingga lebih daripada separuh.
- (b) Jarak antara 2 landasan adalah berbeza kadang-kadang 6 ela dan kadang-kadang 8 ela.
- (c) Luas kawasan bermain boleh dikurangkan mengikut bilangan pemain.
- (d) Berlari keliling garis landasan tidak ikut pusingan jam.

Tujuan:

Mendapatkan seberapa banyak mata yang boleh.

Cara Bermain:

- (1) Pemain-pemain menubuhkan 2 pasukan.
- (2) Cara Mengundi (Lampiran) diputuskan dan pasukan yang mula bermain menjadi pasukan yang memukul bola.
- (3) Tiap-tiap pemukul cuba memukul bola yang dilontar kepadanya oleh seorang ahli pasukan lawan yang digelar "pelontar bola". Pemukul memukul bola seberapa jauh yang boleh dengan pemukul kayu, atau dengan tangan terenggam.
- (4) Penjaga-penjaga padang akan cuba menangkap bola sebelum bola jatuh ke tanah. Jika seorang penjaga padang berjaya menangkap bola, keseluruhan pasukan yang memukul bola dikira "mati" dan pasukan penjaga padang menjadi pasukan pemukul pula dan begitulah seterusnya.
- (5) Jika penjaga padang gagal menangkap bola, pemukul cuba berlari keliling garisan landasan untuk membuat satu pusingan. Apabila pemukul nampak seorang penjaga padang cuba hendak melontarkan bola kepadanya masa dia berlari dia boleh berhenti di mana-mana landasan yang hampir padanya, menyentuh landasan itu dengan mana-mana bahagian badannya. Dia hanya boleh berlari semula bila pemukul bola yang lain telah memukul bola.

- (6) Seorang pemukul boleh 'menghidupkan' ahli pasukannya yang telah 'mati' atau mendapat satu mata dengan membuat satu pusingan tidak berhenti-henti. Dengan cara itu, jika seorang pemukul boleh membuat 2 pusingan tidak berhenti-henti dalam satu pukulan bola, dia boleh 'menghidupkan' 2 orang ahli pasukannya yang telah "mati" atau mendapat 2 mata.
- (7) Pasukan yang menjadi penjaga padang boleh menjadi pasukan pemukul bola apabila tiap-tiap ahli pasukan pemukul bola itu telah "mati".

Peraturan-peraturan Permainan:

- (1) Giliran bagi satu-satu pasukan itu tamat samada seseorang penjaga padang dapat menyambut bola atau apabila tiap-tiap ahli pasukan pemukul bola telah "mati".
- (2) Tiap-tiap seorang ahli pasukan hanya boleh dibenarkan 3 kali sahaja cuba untuk memukul bola dalam satu giliran. Dia boleh menolak untuk memukul mana-mana bola yang tidak dilontar dengan baik.
- (3) Seseorang pemukul boleh dikira "mati":
 - (a) Jika dia gagal memukul bola setelah dicubanya 3 kali;
 - (b) Jika dia dapat memukul bola, tetapi bola terkena kepada mana-mana bahagian badannya dan bola itu jatuh ke tanah, selepas dipukulnya itu.
- (4) Seorang pelari dikira "mati":
 - (a) Jika seorang penjaga padang yang berdiri di atas landasan dapat menangkap bola sebelum pelari itu sampai ke landasan;
 - (b) Jika bola dilontarkan dan kena kepada landasan sebelum pelari sampai ke landasan;
 - (c) Jika penjaga padang dapat menangkap bola dan menyentuh landasan dengan bola atau mana-mana bahagian badannya sebelum pelari sampai ke landasan.

Cara Mengira Mata:

Seorang pemukul bola mendapat satu mata bagi pasukannya jika dia dapat berlari satu pusingan. Pasukan yang banyak mendapat matalah yang menang.

MAIN TAJI BIJI DURIAN

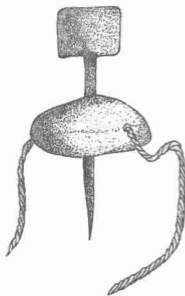
Permainan ini boleh dimainkan samada antara 2 orang atau antara 2 pasukan. Permainan Main Taji Biji Durian adalah meniru permainan laga ayam. Permainan tersebut biasanya dimainkan di Kelantan oleh kanak-kanak.

Bilangan Pemain-pemain:

- (1) Dua orang pemain bagi pertandingan antara orang perseorangan.
- (2) Bagi pertandingan antara 2 pasukan, 2 hingga 5 orang dalam satu pasukan.

Alatan/Bahan-bahan:

Satu taji diperbuat daripada bahagian bawah tempurung dengan puting sepanjang $2\frac{3}{4}$ inci sebagaimana terdapat di dalam ilustrasi di bawah ini. Puting itu dicucukkan, menembusi satu biji durian kering dan seutas tali dicucukkan menembusi biji durian itu. Panjang tali itu adalah mengikut ukuran yang difikirkan sesuai oleh pemain.



Tujuan:

Membelah dua taji lawannya.

Cara Bermain:

- (1) Dua pasukan ditubuhkan, Pasukan A dan Pasukan B dan seorang ketua dilantik bagi tiap-tiap satu pasukan.
- (2) Untuk menentukan pasukan mana yang akan mula bermain, kedua-dua ketua itu duduk bertinggung dan kedua-duanya serentak melambung taji-taji mereka tinggi sedikit. Ketua yang tajinya jatuh tercacak di tanah memulakan permainan itu dengan pasukannya.
- (3) Misalnya ada 4 orang pemain dalam satu pasukan dan Pasukan A kena mula bermain. Keempat-empat pemain dari Pasukan B akan meletakkan taji mereka di atas tanah.
- (4) Tiap-tiap seorang pemain dari Pasukan A bercangkung menghadap satu taji yang ada di hadapannya.
- (5) Dengan memegang kedua-dua hujung tali itu, pemain itu mula memusar taji arah ke hadapan, mula-mula perlahan dan kemudian semakin laju.
- (6) Semasa memusar tajinya ia menyebut kata-kata berikut:—

Taji tajak

Murai gila

Sekali aku tajak

Putus dua

- (7) Bila ia sampai kepada perkataan 'putus dua' ia akan memangkah taji lawannya. Jika ia seorang pemain yang cekap ia akan membelah dua taji lawannya dan mendapat satu mata untuk pasukannya.
- (8) Pasukan yang menang ialah pasukan yang banyak sekali mendapat mata.

Ragam:

Di Perak, taji itu diperbuat dari buluh dan pemain-pemainnya akan memusar tajinya dan dilagakan dengan taji lawanya. Kalau biji itu serpih, ia dikira kalah.

MENCARI SUDUT

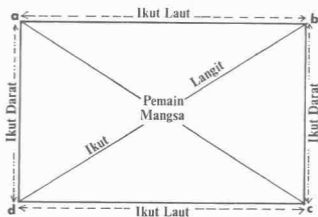
Permainan ini biasanya dimainkan oleh kanak-kanak. Kawasan tempat bermain adalah dalam lingkungan 4 sudut sebagaimana yang ditunjukkan dalam rajah di bawah ini:—

Bilangan Pemain-pemain:

5 orang.

Alatan/Bahan-bahan:

Tiada.



Tujuan:

Menghalang "mangsa pemain" mendapatkan sesuatu sudut "Darat", "Laut" atau "Langit".

Cara Bermain:

- (1) Pemain-pemain memilih "mangsa pemain" mengikut Cara Mengundi (Lampiran).
- (2) "Mangsa pemain" berdiri di tengah-tengah kawasan tempat bermain seperti yang ditunjukkan dalam rajah.
- (3) Empat orang pemain yang lain itu berdiri di sudut empat segi itu.

- (4) Apabila semua pemain telah sedia "mangsa pemain" menyebut 'Ikut Darat' atau 'Ikut Laut' atau 'Ikut Langit' dan kesemua pemain itu hendaklah bertukar tempat.
- (5) "Mangsa pemain" cuba mendapatkan satu sudut yang kosong semasa pertukaran sedang dilakukan.
- (6) Jika seseorang "mangsa pemain" itu gagal mendapat satu-satu sudut hingga 3 kali panggilan, dia diangkat pada kakitangannya dan diletakkan di mana-mana tempat yang diputuskan oleh pemain-pemain itu. Kemudian mereka berlari semula ke sesuatu sudut dan pemain yang tidak mendapat sudut kena menjadi "mangsa pemain" seterusnya.

SISIP

Ini adalah salah satu permainan Melanau dari Sarawak yang dimainkan di kalangan kanak-kanak yang berumur di antara 7 hingga 11 tahun. Permainan ini boleh dimainkan samada di dalam atau di luar rumah kerana ia hanya memerlukan kawasan yang kecil sahaja. Kawasan permainan boleh jadi 6 kaki persegi atau kurang.

Bilangan Pemain-pemain:

5 orang atau lebih.

Alatan/Bahan-bahan:

Tiap-tiap pemain hendaklah mempunyai lidi, bilah atau batang rumput.

Cara Bermain:

- (1) Tiap-tiap pemain hendaklah menunjukkan lidinya kepada pemain-pemain lain sebelum memulakan permainan;
- (2) Pemain yang mendapat lidi yang paling pendek akan menjadi pencari yang pertama;
- (3) Pencari akan menutup matanya dengan tangan menghadap dinding atau pokok di luar kawasan permainan;
- (4) Pemain-pemain lain menyembunyikan lidi-lidi mereka dan selepas itu pencari akan mencari lidi-lidi tersebut;
- (5) Setelah dia menjumpai mana-mana lidi, pencari hendaklah menyatakan nama pemunya lidi itu.
- (6) Jika ia memberi nama yang salah ia akan diberi peluang untuk mencari lidi yang lain;
- (7) Jika dia gagal kali yang kedua, dia hendaklah keluar dari kawasan permainan dan menutup matanya sekali lagi;
- (8) Pemain-pemain lain bolehlah memindahkan lidi-lidi mereka ke tempat sembunyi yang lain.

- (9) Jika pencari boleh mendapatkan lidi dan memberi nama pemunya dengan betul, pemain itu menjadi pencari seterusnya.
- (10) Di akhir permainan, pemain yang berjaya menyembunyikan lidinya tanpa dapat dicari atau dicari jarang sekali adalah 'Raja' permainan tersebut.

CARA MENGUNDI

Biasanya sebelum bermain kanak-kanak itu menetapkan sendiri siapa-siapa yang akan menjadi teman dan lawan mereka bermain dan siapa pula yang akan memulakan permainan itu, dengan cara mengundi. Cara-cara yang diguna senang dilakukan dan tidak perlu alatan.

1. Wan Tu Zum

BENTUK SEPERTI BERIKUT :

- (a) Jari dikuncupkan ertinya gelas (*lihat gambar di bawah*).



- (b) Tapak tangan digenggam ertinya batu.



- (c) Tapak tangan dibuka dan ditadah ke langit ertinya air.



Cara ini terlalu senang dan bentuk-bentuk ini digunakan oleh dua orang pengundi.

Kedua-dua pengundi letak tangan mereka di belakang badan supaya menyorok tangan yang membuat bentuk. Apabila "Wan Tu Zum" disebut, maka kedua-dua pengundi menunjukkan apa bentuk yang mereka kehendaki.

MAKNA BENTUK :

- (a) Air lawan gelas, kalah air, kerana gelas boleh menyimpan air.
- (b) Batu lawan gelas, kalah gelas, kerana batu boleh memecahkan gelas.
- (c) Air lawan batu, kalah batu, kerana batu tenggelam dalam air.

Jika kedua-dua pengundi membuat bentuk yang sama, mereka hendaklah berundi lagi sehingga bentuk itu berlainan.

Dua pasukan boleh dibentuk mengikut cara mengundi ini, dengan mengadakan pemenang-pemenang di satu pasukan dan mereka yang kalah di pasukan kedua.

2. La Da Li La Tham Pom

Tapak tangan ke langit ertinya putih dan belakang tapak tangan ke langit ertinya hitam.

Tiga atau lima pengundi berdiri dengan tangan di belakang badan.

Mereka sebut perkataan "la da li la tham pom" dan setelah perkataan itu habis disebut mereka menunjukkan tapak tangan ke langit atau belakangnya ke langit.

Pemain yang berlainan daripada semua pemain, lepas dan cara mengundi digunakan sekali lagi. Dengan cara itu, siapa yang mula permainan ditetapkan.



3. Rip Rip Ram

Seorang daripada peserta-peserta membuka tapak tangan dan semua yang hendak berundi meletakkan jari telunjuk di tengahnya.

Mereka sebut perkataan "rip rip ram" dan bila habis sahaja pemain yang membuka tangannya terus menutup tangannya. Pemain yang kena tangkap tangannya menjadi pencari dalam sesuatu permainan.

Kalau lebih dari satu pemain kena tangkap, pemain-pemain yang kena tangkap tangan hendaklah "rip rip ram" lagi sehingga akhirnya bila seorang sahaja yang tinggal.



MALAYSIAN PASTIME GAMES

BOOK (2)



CHASING GAME

This is an outdoor game of running and catching played by children especially in Malacca.

No. of Players:

4 to 5.

Equipment/Materials:

Nil.

Place of Play:

Any open area. The game is played within a limited area.

Object:

To avoid being caught by the chaser.

Method of Play:

- (1) The players decide on the chaser through Order of Play. (Appendix)
- (2) As soon as the chaser is identified, he tries to catch any of the other players while they are running away from him.



- (3) If a player finds that the chaser is gaining on him he saves himself from being caught by squatting down.
- (4) Other players can save a player who is squatting by touching him.
- (5) A person who is caught by the chaser becomes the next chaser.

"BATIK LAMPUNG"

Popular pastime games in Sarawak are frequently games in which individuals pit their strength against one another. This game is usually played among the males.

No. of Players:

2.

Equipment/Materials:

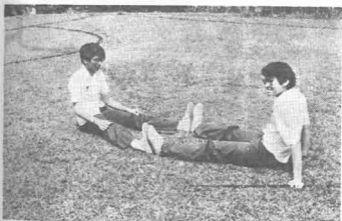
A stick, 2 feet long.

Object:

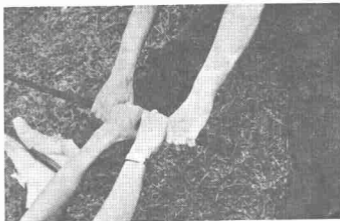
To lift an opponent from the ground.

Method of Play:

- (1) The players sit facing each other with their legs outstretched and their feet placed against each other as shown in the illustration below:



- (2) They take hold of the stick and when the signal to start is given the players hold on to the stick and try to fit his opponent from the ground;



- (3) The legs of both players should be stretched straight at all times, otherwise he will lose the game;



- (4) The players must hold on to the stick while the game is on;

- (5) A player loses the game when he is lifted from the ground and the winner is decided after 3 rounds of play.



"BEBAT LENGAN"

Another game from Sarawak is "Bebat Lengan" where 2 players test the strength of their arms. This game is usually played among the males.

No. of Players:

2.

Equipment/Materials:

Nil.

Object:

To force down the arm of an opponent.

Method of Play:

- (1) The 2 players place their elbows firmly on a mat or table;
- (2) The elbows must be erected in the correct position as shown in the illustration below and the players grip each others' hands;



- (3) An umpire counts three to signal the start of the game

- (4) Both the players must ensure that their elbows do not move during the game;
- (5) The player whose hand falls onto the mat or table loses the game and the winner is decided after 3 rounds of play.



STICK GAME

The stick game is so called because the aim of the game is to collect as many sticks as possible. This game requires a balancing skill and is known to be an indoor game popular among girls. This game is commonly played in Sarikei, Sarawak among school children.

No. of Players:

2 to 5.

Equipment/Materials:

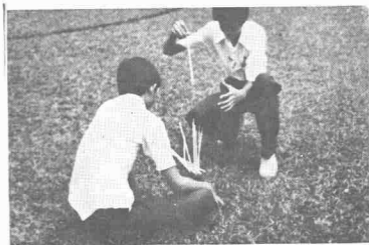
100 straight, slim and round sticks about 8 inches long.

Object:

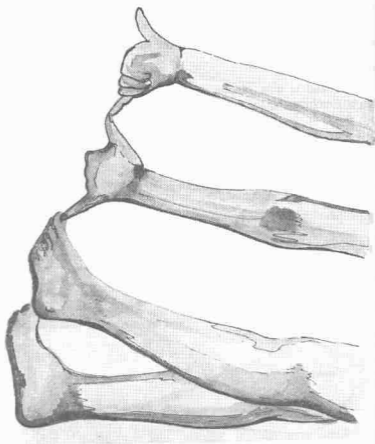
To collect as many sticks as possible.

Method of Play:

- (1) The players decide on the Order of Play (Appendix);
- (2) The first person to start the play collects as many of the 100 sticks in her hand as possible;



- (3) She holds the sticks upright with one hand and using the thumb and second finger of the other hand selects a stick from the middle of the bundle;
- (4) The player then lets go of the hand holding the bundle of sticks but with thumb and second finger still holding on to the middle stick;
- (5) The bundle of sticks falls to the ground except for the middle stick;
- (6) With the middle stick the player tries to get as many sticks as possible from the ground;
- (7) Her turn of play ends when she commits a foul such as in her attempt to flick and catch a stick from the ground she moves or shakes other stick lying nearby to that sticks;
- (8) The next player similarly begins as from step (3) and tries to pick all the sticks;
- (9) The winner is the player who has the most number of sticks.

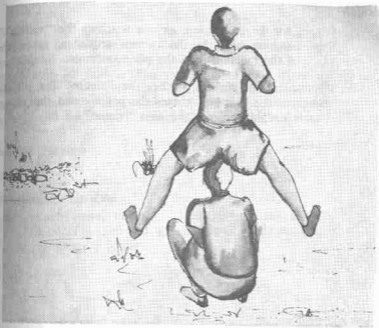


Position 5:

The "victim" sits cross-legged with his back towards the players and the players have to jump astride over his head without placing their hands on the shoulders of the "victim".

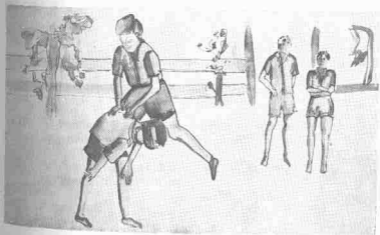
Position 6:

The "victim" changes his position to a squatting one with his soles flat on the ground and the players, again have to jump over him without touching any part of his body.



Position 7:

The "victim" stands up and bends down into the leapfrog position. The "victim" indicates to the players which part of his body they must not touch, either the head or the buttocks.



Rules:

- (1) Except for the final jump, anyone touching the "victim's" foot, hand or head in the various sequence, takes the place of the "victim" and the play continues.
- (2) If none of the players touches the "victim" for all the sequences the "victim" chases the players and the player who is caught becomes the next "victim".

"MAIN GELEK PARA"

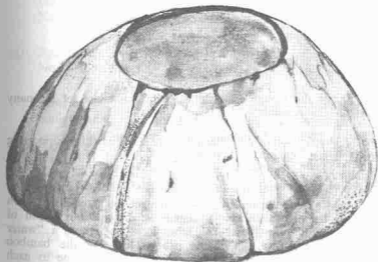
This is an outdoor game which may be played either between individuals or between 2 opposing teams. Each player, using a quoit, tries his skill in toppling over a bamboo trough containing hard areca nuts; but other similar materials could be used if areca nuts are not available. Whoever is able to topple the trough will take possession of the areca nuts spilled.

No. of Players:

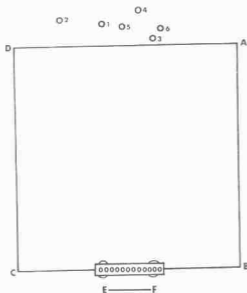
6 to 10.

Equipment/Materials:

- (1) Each player has a quoit made from the bottom half of a coconut shell and with a hole of about 4 inches knocked through its centre.



- (2) A bamboo trough 4 to 5 feet in length with its inner internodes removed.
- (3) A pair of quoits called tungku* is used as mounts to support the bamboo trough.
- (4) Areca nuts.



Object:

To topple the trough in order to gain possession of as many areca nuts as possible.

Note: *Tungku is the Malay term for the stone used for supporting a cooking pot.

Method of Play:

- (1) A 40 feet square ABCD is drawn on the ground as shown in the figure above. Line EF is drawn to a depth of about 2 inches, and 18 inches long, to denote a "water zone". Along the middle of the line BC the bamboo trough is mounted on to a pair of quoits, one to each end of the trough.
- (2) If the game is played between 6 individuals, each player puts up as a stake a certain agreed number of areca nuts. If they agree on 30 areca nuts per player, for 6 players there will be 180 nuts. The nuts are taken to fill the whole length of the trough and the remainder are heaped together at one end of the trough.

- (3) To determine who should first roll the quoit any one of the players may try to throw his quoit. The player places the toes of his foot along the "water zone", line EF, and throws his quoit across the square so that it will land just outside the line AD.
- (4) If the quoit lands inside the square, he has another attempt to throw immediately after his first throw. If he fails again he misses his turn in that particular round.
- (5) Assuming that all the 6 players have made their attempts at the throw and the positions of the 6 quoits are as shown in the figure, then every player will remove his quoit, marking each individual position. From the figure, the position of the quoit belonging to player No. 4 is the furthest away from the line AD followed by players No. 2, 1, 5, 6, and 3.
- (6) Since quoit No. 4 is the furthest from the line AD, player No. 4 is the first to roll his quoit.
- (7) Standing in his position and with his back towards the trough, he gathers the quoit between his two heels and sends it rolling towards the target with a quick side kick.
- (8) If he is a good player the quoit will jar or topple the trough and he will collect the areca nuts that are spilled for himself.
- (9) The bamboo trough is remounted to its original position and is refilled with the same amount of areca nuts collected by player No. 4.
- (10) Next, player No. 2 will try his skill followed by player No. 1 and so on until every one has had an attempt.
- (11) The next round of play begins after everyone had an attempt.

- (12) When the nuts are spilt as a result of the quoit hitting the mount (tungku), the player concerned is not allowed to collect the nuts. The nuts are replaced in the trough and the next player tries his skill.
- (13) The player who has collected the most number of areca nuts is the winner.

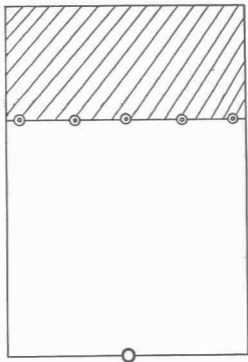
Variation:

If the game is played between 2 teams, the areca nuts belonging to each team are heaped at one end of the bamboo trough and whenever a player is successful in toppling over the trough, it will help to increase the size of the heap for his team.

Be it a game between individuals or between 2 teams, when a player's or a team's supply of nuts is exhausted it does not necessarily mean that the game is over. The losing side may either borrow or buy the areca nuts from the winning side or from anyone with a supply of nuts.

"MAIN GELEK TEMPURUNG"

This game is one of the oldest pastime games played in Kelantan. It is, in principal, basically similar to the "porok" games of Perak, Penang and Malacca.



No. of Players:

Two teams, each consisting of 3 to 7 players.

Equipment/Materials:

Each player has a quoit made from the bottom half of a coconut shell as used in "Main Gelek Para".

Place of Play:

An open area with even surface. The game is played within a limited area as agreed by both teams.

Object:

To strike opponents' quoits according to 3 different sequences successfully as described in Method of Play.

Order of Play:

To start the game, 2 players, each from a team, place their quoits with faces upwards upon their palms and simultaneously throw them up into the air. If both quoits come to rest with faces upwards or downwards, they continue to toss them up until such time they rest on different sides — the one that rests with face downwards wins the toss.

Method of Play:

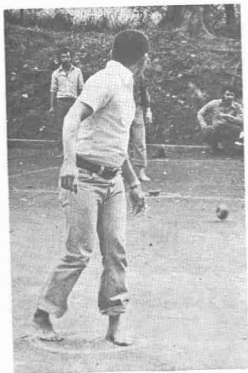
Assuming that Team A and Team B each with 5 players are taking part and Team A wins the toss, all the players from Team B will place their quoits, faces upwards, with equal spacing of about 2 feet along a straight line. The 5 players stand behind their quoits.

The first player from Team A, A1 will position his quoit, face upwards also, at the marker. The distance between the marker and the straight line along which the 5 quoits are placed is predetermined by the teams.

First Sequence:

A1, stands with his back to the target, i.e. the quoit of B1, gathers his quoit between his heels. Looking back over his shoulder to aim, he rolls his quoit towards the target with a hard side kick.





If A1, is a good shot his quoit will strike the target. He is then allowed to continue to hit the remaining quoits of B2, B3, B4 and B5 in that order using the same side-kick method from where his quoit rests each time.

If A1, does not manage to strike the quoit of B1, the second player from Team A, A2, will then take aim at the quoit of B2, from the marker; but, if A1 manages to hit at the quoits of B1 and B2, A2 will take aim at B3's and so on.

Second Sequence:

In this sequence, a player is first required to side kick his quoit from the marker to rest within the live region (shaded region in the figure above) and then from there, with his back to his target, he bends his body backwards as much as he can, looking over his head to aim, throw his quoit to hit the target.



If he is successful, he may continue to throw his quoit in the same manner to strike the other quoits.

Third Sequence:

A player, with his quoit in the hand holds his head up and walks from the marker towards his target, squats and attempts to hit it. His head must always be held up so that he cannot see the target. Nevertheless, he is allowed to measure the distance between the marker and his target by counting the number of foot-steps.

Every player has to hit at the target specified for him — A1 to B1, A2 to B2 and so on. Unlike the first 2 sequences, a player is not allowed to continue to strike other quoits.

Scoring

One point is given to each sequence when all the opponents' quoits are struck. Any "dead" player must be saved first before scoring can be done.

Rules of the Game

1. In doing the side kick, if a player's quoit does not hit the target, neither does it rest within the live region, he is declared out. Furthermore, if his quoit rests with face downwards, his opponent may pick up the quoit and throw it afar so that it will be more difficult for him to hit the target.
2. In all the 3 sequences if a player is unsuccessful after 3 attempts he is declared out.
3. When one or more players are declared out, their teammates, singly or severally, will try to save them by striking all the opponents' quoits. Only one player can be saved at a time.
4. If a wrong target is hit, the whole team will be declared out.
5. The 2 teams change sides when all the players from a team are declared out.

THROWING THE TIN

For many of our pastime games the rules and method of play are passed down by words of mouth from one generation to another. In the process, the origin of the game is sometimes forgotten and one such game where the origin remains a mystery is the game of Throwing the Tin or "Kang-Kong".

"Kang-Kong" is another variation of the game hide-and-seek following the game pattern of a person seeking out other playing members who are hiding.

No. of Players:

5 or more.

Equipment/Materials:

- (1) An empty tin which is the size of a condensed milk tin. A few pebbles are put into the empty tin. The opening of the tin is then closed up.
- (2) A base is drawn on the ground in the form of a circle of diameter of about 2 feet and the tin is placed in the centre of the circle.

Object:

To seek out members of the group who are hiding.

Order of Play:

The players decide on the person who is going to be the seeker by using one of the methods of Order of Play (Appendix).

Method of Play:

- (1) One of the players starts the game by standing in the circle and taking hold of the tin throws it away, as far as possible.



- (2) The seeker, who also stands in the circle runs to pick up the tin while the other players who were standing round the circle disperse to find suitable hiding places for themselves.
- (3) Having picked the tin, the seeker places the tin back into the circle and starts to seek out the other players.
- (4) When the seeker finds a player who is hiding he calls out his name and points out his hiding place. The seeker then runs back to touch the tin with his foot.
- (5) The player whose name has been officially called is out of the game unless he outruns the seeker to kick the tin out of the circle.
- (6) The seeker proceeds to find the other players in a similar manner.
- (7) While the seeker is looking for the other players anyone who is hiding can run quickly to kick the tin out of the circle before the seeker can touch it with his foot.



- (8) If the tin is kicked out of the circle by any of the hiding players, the game starts all over again with the same seeker.
- (9) If the seeker is successful in seeking out all those who were hiding the first person found becomes the next seeker.
- (10) If the seeker is unsuccessful, he is carried by his limbs and deposited anywhere that the others may decide upon. All the players then run back to the circle and the one who is last becomes the next seeker.

N.B. If the seeker finds more than one players at one time he can call out the names of those who are found at once and run back to touch the tin with his foot.

"KONDA-KONDI"

This is a favourite outdoor game of Malaysian children and 2 teams usually play the game in competition with each other.

No. of Players:

4 to 10.

Equipment/Materials:

Two sticks $\frac{1}{2}$ " to $\frac{3}{4}$ " in diameter, one with a length of 6" and the other $1\frac{1}{2}$ feet long. A hole of 2" diameter is dug 2" into the ground.

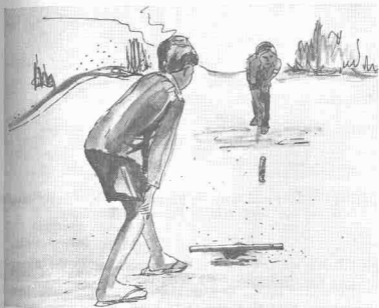
Object:

To score the predetermined total points agreed between the 2 teams either 100, 200 or 500 points. The first team to achieve the points win the game.



Method of Play:

- 1) A player from the starting team places the short stick across the hole and using the long stick to flick the short stick into the air.
- 2) Opposite team players try to catch the short stick before it lands onto the ground.
- 3) If the short stick lands before any opposition player can catch it, the opponent has to throw the short stick back into the hole. If the short stick lands into the hole or hits the long stick which is placed across the hole the flicker is considered "dead".



- 4) If the short stick falls short of the hole, the flicker holds up the short stick and then allows it to fall. While the short stick is falling it is hit by the long stick.



- 5) If the short stick lands on the ground without being caught by the opponent, scoring begins for the flicker.

Scoring:

- 1) Points are given to the flicker according to the distance of the short stick away from the hole. The distance is measured by the long stick which is 3 times the length of the short stick and every length of the long stick is counted as 3 points.
- 2) If the flicker is not satisfied with the distance of his first hit he may request for a second hit. The points scored by the second hit is doubled while the points obtained by the first hit is not taken into account.

- 3) The flicker is allowed a third, fourth or fifth hit to score and each time his points are multiplied accordingly i.e. on the second hit, a length of the long stick is counted as 6 points; third hit, a length of the long stick is counted as 9 points; fourth hit, a length of the long stick is counted as 12 points; and for the fifth hit, 15 points.

Rules of the game

- 1) At the start of the game if an opponent catches the stick before it lands on the ground, the flicker is considered "dead" and a second player of the starting team resumes play.
- 2) Players of the opposite team are allowed to kick the stick towards the hole while it is rolling along the ground but not when it has stopped rolling. This rule applies throughout the game except when an opponent throws the short stick to hit the long one.
- 3) A player who fails to hit 3 times is declared out. On each miss the opponent picks up the short stick from where it has landed and places it on the back of his hand. With an upward fling he throws the stick upwards and hits it towards the hole with the palm of his hand. If the short stick lands into the hole the flicker is considered "dead" Players of the batting side can try to catch the stick after it has been hit by the opponent's hand. If the stick is caught it can be thrown far away. Players of the opposing team can also try and catch the stick and throw it towards the hole if it is caught by them.

Forfeit:

The game ends when a side has reached the agreed number of points and the losing team is forfeited as follows:—

- 1) The first winning player stands near the hole and hits the short stick away as in scoring points. He goes and picks it up from where it has landed and continues batting from there;

- 2) Each player is allowed 3 such hits, continuing from where the previous winning player has stopped;
- 3) The losing side has to bring the stick back to the hole;
- 4) This is done by one player at a time chanting "Konda Kondi" while he is running;
- 5) He is not allowed to take a second breath but has to signal to another player to take over the running and chanting when he is out of breath.

Caution:

Players have to be cautious when hitting at the stick so as not to injure other players or spectators.

"LIBAK"

"Libak" is another type of chasing and catching game. It is a Melanau game popularly played in Sarawak by children. Those taking part are of about the same age and size because it requires roughly the same strength and power among the players. If a boy or girl included in the game has much more strength than the other players and he/she becomes the chaser the game will become one — sided as he/she will overpower the rest of the players.

No. of Players:

5 or more.

Place of Play:

In a field where there are trees or a large hall where there are posts or corners.

Object:

To catch a person to become a chaser.

Order of Play:

The players decide on the person who is to become the chaser by using one of the methods of Order of Play (Appendix).



Method of Play:

- (1) The person who becomes the chaser runs after the other players to try and catch another player to become the chaser in the game;
- (2) A chaser is not allowed to catch any player when he is holding a post or a tree. Therefore, if a player finds that the chaser is gaining too close on him he can save himself by holding on to the nearest post or tree which was pre-arranged before the game started;
- (3) Another accepted rule for a player to save himself is to hold up his hands when he is too tired and shout out "stop";
- (4) When the game is going on, all sorts of mockery are made by the players to the chaser, in order to make him angry to chase and catch them.

PLATE SPINNING

This is a group game that is usually played by Melanau and Bidayuh children and young men in Limbang, Sarawak. One of the players spins a plate round a large and spacious room while another player tries to catch the plate.

No. of Players:

Any number.

Equipment/Materials:

A plate .

Object:

To catch the plate before it stops spinning.

Method of Play:

- (1) The participants may sit anywhere in the room but they leave a large empty space in the centre;
- (2) One of the players stands in the centre with a plate in his hand;
- (3) He spins the plate on its edge on the floor and immediately calls out the name of any of the other players who are seated in the room;



- (4) The player who has been called runs and tries to catch the plate before it stops spinning;
- (5) If he fails in his attempt he is penalized by the group and he becomes the next player to spin the plate;
- (6) On spinning the plate he calls out the name of another player and the game continues in this manner.

ROUNDERS

This game is popularly played by school children in primary schools. The rules and method of the game as explained below is one of the many versions of the game. It is an outdoor game using a tennis or a rubber ball and requiring both speed and throwing skill.

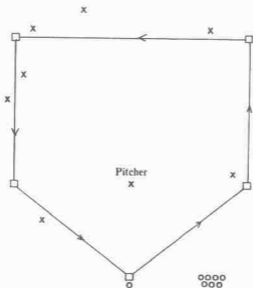
No. of Players:

Two teams consisting of 3 to 8 players on each side.

Equipment/Materials:

- (1) Five markers to be placed on the ground as bases.
- (2) A tennis or a rubber ball of about the same size.
- (3) A bat.

Layout for 8 players to a team



- Base
- x Fielder
- Batsman/Runner

- NB: (a) The distance from the pitcher to the starting base is normally half the distance of the base line but it is common to extend the distance to beyond that of half the base line.
- (b) The distance between the bases varies between 6 to 8 yards.
- (c) The field of play can be reduced proportionately according to the number of players.
- (d) The run is anti-clockwise.

Object:

The score as many points as possible.

Method of Play:

- (1) The players form themselves into 2 teams.
- (2) The Order of Play (Appendix) is decided on and the team which starts the play becomes the batting team.
- (3) Each batsman tries to hit the ball thrown (Underhand throw) to him by a member of the opposite team who is known as the "pitcher". The batsman hits the ball away, as far as possible, with a bat stick, or fist.
- (4) The fielders will try their best to catch the ball before the ball touches the ground. If a fielder is successful in catching the ball, the whole batting team is out and the fielders take over as batsmen and vice versa.
- (5) If the fielder fails to catch the ball, the batsman tries to run round the bases to complete a round. When he notices that a fielder is going to throw the ball at him during his run he can stop at any base that is nearest to him by touching with any part of his body. He will only continue his run when the ball is batted by the next batsman.

- (6) A batsman can "save" a team-mate who is out or score a point by running a complete round. Thus, if a batsman can complete 2 rounds during a single hit without stopping at any of the bases, he "saves" 2 team-mates, or scores 2 points.
- (7) The fielders take over as batsmen when every member of the batting team is out.

Rules of the Game:

- (1) The turn for a team to bat ends when either a fielder cleanly catches the ball or when every member of the batting team is out.
- (2) Each batsman is allowed 3 misses per turn only. He can refuse any ball that is not fit for hitting.
- (3) A batsman is counted as out if:
 - (a) He fails to hit the ball after 3 attempts;
 - (b) He manages to hit the ball but the ball touches any part of his body and slips to the ground, after batting.
- (4) A runner is counted as out if:
 - (a) A fielder standing on a base catches the ball before the runner reaches the base;
 - (b) The ball is thrown and hits a base before the runner reaches the base;
 - (c) The fielder catches the ball and touches a base with it or any part of his body before the runner reaches the base.

Scoring:

A batsman scores a point for his team when he completes a run round the course. The winning team is the one which scores the most number of points.

“MAIN TAJI BIJI DURIAN”

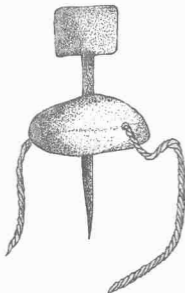
This is played either between 2 individuals or between 2 teams. In Malay, ‘taji’ is an artificial spur and the game “Main Taji Biji Durian” is an imitation of cock-fighting. The game is commonly played in Kelantan by children.

No. of Players:

- (1) Two players in the case of a competition between 2 individuals.
- (2) In the case of a competition between 2 teams, 2 to 5 players in each team.

Equipment/Materials:

A spur is made from the bottom portion of a coconut shell with a $2\frac{3}{4}$ inches long tang as illustrated below. The tang is stuck through a dried durian seed and a length of string is threaded through the durian seed. The length of the string varies according to the judgement of the player.



Object:

To split an opponent's spur into two.

Method of Play:

- (1) Two teams are formed, Team A and Team B and a leader is elected for each team.
- (2) To decide which team is to start the game the 2 leaders will squat on the ground and both of them will simultaneously throw their spurs a few feet up into the air. The leader whose spur falls with the tang stuck into the ground begins the game with his team.
- (3) Let us suppose there are 4 players to each team and Team A is to play first. All the 4 players from Team B will lay their spurs on the ground.
- (4) Each player from Team A squats in front of each spur laid before him.
- (5) Holding each end of the string in each hand the player begins to whirl the spur in a forward direction, first with a slow movement and then with increasing speed.
- (6) While whirling his spur he chants the following verses:
Taji tajuk (The spur strikes)
Murai gila (The fantail flycatchers)
Sekali aku tajuk (Once I strike)
Putus dua (Broken into two)
- (7) When he comes to the word 'putus dua' he will land the spur across that of his opponent. If he is a skilful player he will split the spur of his opponent into 2 halves and score a point for his team.
- (8) The team that scores most number of points is the winning team.

Variation:

In Perak, the spur is made from bamboo and the players whirl the spurs at each other. The seed that has a piece sliced off is the loser.

FINDING A CORNER

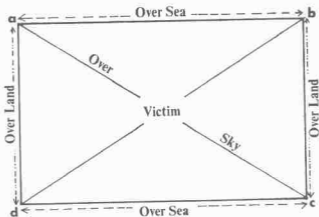
This game is normally played among children. The area of play is within 4 corners as shown in the figure below:—

No. of Players:

5.

Equipment/Materials:

Nil.



Object:

To prevent the "victim" from occupying a corner of the "Land", "Sea" or "Sky".

Method of Play:

- (1) The players select the "victim" according to Order of Play (Appendix).
- (2) The "victim" stands in the middle of the area of play as shown in the figure.
- (3) The other 4 players occupy the corners of the rectangle

- (4) When everyone is ready the "victim" calls out "Over Land" or "Over Sea" or "Over Sky" and all the players have to change places accordingly.
- (5) The "victim" tries to find an empty corner to run to while the exchange is taking place.
- (6) If the "victim" is unsuccessful in finding a corner after 3 calls, he is carried by his 4 limbs and deposited anywhere that the others may decide upon. They then race back for a corner and the one without it becomes the next "victim".

"SISIP"

This is another Melanau game from Sarawak played among young children of 7 to 11 years of age. This game can be played either indoors or outdoors because it requires only a very small area of play. The playing area may be 6 feet square or even smaller.

No. of Players:

5 or more.

Equipment/Materials:

Each player has a splinter which can either be a stick or a grass stem.

Method of Play:

- (1) Each player has to show his splinter to the other players before the game starts;
- (2) The person who has the shortest splinter becomes the first seeker;
- (3) The seeker closes his eyes with his hands and leans against a wall or tree outside the playing area;
- (4) The other players hide their splinters and when they have done so, the seeker starts to find the hidden splinters;
- (5) Once he finds a splinter, the seeker has to name the owner of the splinter;
- (6) If he names the owner incorrectly he is given another chance to seek for another splinter;
- (7) If he fails the second time, he has to go outside the area of play and close his eyes again;
- (8) The other players may remove their splinters from the former hiding positions to other positions;

- (9) When the seeker is able to find a splinter and name the owner of the splinter, that person becomes the next seeker;
- (10) At the end of the game, the player whose splinter is not located or located the least number of times is the "King" of the game.

DECISION METHOD OF ORDER OF PLAY

Games have their own peculiar ways of deciding the order of play before a game can start. The methods are very simple and require no equipment at all.

1. The One, Two, Som method

SYMBOLS:

- (a) Five out-stretched fingers brought close together represent a drinking glass;



- (b) A clenched fist represents a rock;



- (c) An out-stretched palm represents the sea.



This is the simplest and easiest method of arriving at a decision between two players.

Two players face one another with their hands behind their heads, so as to hide the symbols formed. At the end of "one, two som" the players simultaneously bring forth their symbols to confront one another.

INTERPRETATION:

- (a) The drinking glass can contain the water and therefore is the winner;
- (b) The rock can break the glass;
- (c) The sea can drown the stone.

If, however the two players display the same symbol the process is repeated until a decision is reached.

Two teams maybe formed by having the winners on one side and the losers on the other.

2. The "la da li la tham pom" method

The palm is treated as white and the back of the hand is black.

Three to five players stand in a circle with their hands behind their backs.

Everyone chants and at the end of "la da li la tham pom" they bring their hands out in front of them, showing a white or a black.

The odd player who shows a different colour from the rest goes out and the same process is repeated, thus establishing the order of play.

In bigger groups, it is better and quicker to have two odd players out in each display of palms.



3. The "Rip Rip Ram" method

All players put a finger each on the palm of a chosen player.

The chosen player must make sure that the tips of all fingers rest on the middle of the palm.

All players chant "rip rip ram". At the end of this the chosen player clenches his palm and the finger/fingers caught shall be the "victim" of a particular game.

If more than one finger is caught the process is repeated until the "victim" is decided.



