



MEMBANGUN TIM YANG SOLID

Panduan Praktis Kegiatan Outbound dan
Ice Breaking untuk Dinamika Kelompok



Oleh: Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

**MEMBANGUN TIM YANG SOLID:
PANDUAN PRAKTIS KEGIATAN
OUTBOUND DAN *ICE BREAKING*
UNTUK DINAMIKA KELOMPOK**

Penulis:

Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

UKI PRESS

Pusat Penerbitan dan Pencetakan

BUku Perguruan Tinggi

Universitas Kristen Indonesia

Jakarta

2024

MEMBANGUN TIM YANG SOLID: PANDUAN PRAKTIS KEGIATAN OUTBOUND DAN ICE BREAKING UNTUK DINAMIKA KELOMPOK

Penulis:

Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

Editor:

Laurentius Purbo Christianto, S.Psi., M.A.

Desain Cover:

Laurentius Purbo Christianto, S.Psi., M.A.

ISBN: 978-623-8737-19-2

Penerbit: UKI Press

Anggota APPTI

Anggota IKAPI

Redaksi: Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta - 13630

Telp. (021) 8092425

Cetakan I Jakarta: UKI Press, Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga buku ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan hasil dari kegiatan perkuliahan Dinamika Kelompok di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia pada tahun akademik genap 2023/2024. Kegiatan outbound dan icebreaking yang menjadi inti dari buku ini dilakukan oleh mahasiswa dengan penuh antusias dan dedikasi.

Tujuan utama penyusunan buku ini adalah untuk menyediakan panduan praktis bagi siapa saja yang tertarik untuk melaksanakan kegiatan dinamika kelompok, baik dalam konteks pendidikan maupun di luar pendidikan. Buku ini mencakup berbagai kegiatan *outbound* dan *ice breaking* yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kerjasama, komunikasi, dan kohesi kelompok. Setiap aktivitas dijelaskan secara rinci, mulai dari langkah-langkah pelaksanaan, tujuan, hingga manfaat yang diharapkan. Kami percaya bahwa penerapan kegiatan-kegiatan ini akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi setiap peserta.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh mahasiswa yang telah melaksanakan kegiatan ini dengan baik. Terima kasih juga saya haturkan kepada Bapak Andreas Rian Nugroho, M.Pd selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, yang telah memberikan inspirasi dan dukungan sehingga buku ini dapat terwujud.

Ice Breaking

Dinamika Kelompok

Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk penyempurnaan buku ini di masa yang akan datang.

Jakarta, 1 Agustus 2024

Eustalia Wigunawati, M.A.

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI.....	iii
OUTBOUND	1
<i>Choose The Partner</i>	<i>2</i>
<i>Pingpong Rafia</i>	<i>5</i>
<i>Balon Estafet: Tantangan Tanpa Tangan.....</i>	<i>8</i>
<i>Spider Crawl Challenge.....</i>	<i>12</i>
<i>Estafet Air</i>	<i>15</i>
<i>Bucket Lid Relay</i>	<i>19</i>
<i>Menjaga Jejak: Misi di Atas Kertas Nasi</i>	<i>22</i>
<i>Estafet Sarung.....</i>	<i>25</i>
<i>Goyang Balon</i>	<i>28</i>
<i>Sarung Challenge: Lempar Bola Air</i>	<i>31</i>
<i>Kereta Balon Gembira</i>	<i>34</i>
<i>Estafet Tepung.....</i>	<i>37</i>
<i>Lomba Kelereng Sendok</i>	<i>40</i>
<i>Pipa Kelereng</i>	<i>43</i>
ICE BREAKING	45
<i>Angin Badai</i>	<i>46</i>



<i>Misi Meloloskan Diri: Menjelajah Labirin.....</i>	<i>49</i>
<i>Pisahkan Setiap Titik dengan Kotak</i>	<i>52</i>
<i>Left Right Jump.....</i>	<i>55</i>
<i>Menebak Siapakah Dia.....</i>	<i>57</i>
<i>Aku Unik.....</i>	<i>60</i>
<i>Up and Down.....</i>	<i>63</i>
<i>Kepala, Pundak, Lutut, Kaki.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar Bertaut</i>	<i>67</i>
<i>Kata Bersambung.....</i>	<i>70</i>
<i>Ceritaku Berlanjut</i>	<i>72</i>
<i>Kapal Karam.....</i>	<i>74</i>



OUTBOUND



Choose The Partner

Judul Games	Choose the partner
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	20 – 30 menit
Jumlah Peserta	20-40 peserta
Alat Permainan	Kertas yang berisi huruf-huruf Amplop Benda sesuai dengan nama sesuai huruf depan yang ada di amplop
Aturan Permainan	Anggota kelompok tidak boleh berpencar. Setiap kali anggota akan mencari benda yang harus ditemukan sesuai hurufnya harus selalu bersama-sama. Benda yang dicari harus ada disekitar permainan berada, tidak boleh mengambil benda di luar arena.
Instruksi Permainan	Fasilitator membagi peserta ke dalam beberapa kelompok sesuai jumlah amplop yang telah disediakan fasilitator. Setiap kelompok akan diberi 1 amplop yang berisi sejumlah huruf.



	<p>Peserta diminta untuk membentuk sebuah kata yang memungkinkan untuk disusun sesuai dengan tema yang dibuat oleh fasilitator.</p> <p>Misalnya huruf OMKKUINSIA disusun menjadi KOMUNIKASI.</p> <p>Setelah huruf tersusun menjadi sebuah kata, peserta diminta mencari barang-barang yang ada di sekitar arena permainan sesuai dengan huruf depan dari setiap barang yang dicari. Misalnya:</p> <p>K : Kertas</p> <p>O: Obat</p> <p>M: Minuman, dan seterusnya....</p>
Learning Point	<p>Peserta dilatih untuk konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.</p> <p>Peserta dilatih untuk berpikir kritis.</p> <p>Peserta dalam kelompok dilatih untuk bekerjasama, kompak dan solidaritas.</p> <p>Peserta dilatih untuk suportif dalam bermain.</p> <p>Peserta dilatih untuk mendengarkan peserta lain dalam kelompoknya.</p>

Ice Breaking Dinamika Kelompok

(fasilitator: Nina Demia, Meksi Barno, Maria Novita Sinim)





Pingpong Rafia

Judul Games	Pingpong Rafia
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	15 – 20 menit
Jumlah Peserta	20 -40 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Bola plastik/ bola pingpong• Tali rafia
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Kelompok tidak boleh memegang bola pingpong menggunakan tangan, tetapi menggunakan tali rafia.• Kelompok diperbolehkan membuat simpul pada tali rafia, tetapi tidak boleh mengikat bola pingpong pada tali rafia.• Kelompok yang menjatuhkan bola pingpong harus mengulang dari garis start.• Pemenang adalah kelompok yang dapat memindahkan bola pingpong sebanyak mungkin.• Setiap kali jalan, peserta hanya diperbolehkan membawa 1 bola pingpong.



Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi setiap kelompok terdiri dari 4 peserta.• Fasilitator membagi setiap kelompok 4 tali rafia sama panjang (± 1 meter) dan beberapa bola pingpong.• Fasilitator meminta kelompok untuk memindahkan bola pingpong mulai dari garis start menuju garis finish dengan menggunakan tali rafia.• Jika kelompok sudah mencapai garis finish dan meletakkan bola pingpong, maka kelompok Kembali ke garis start dan memulai dengan bola kedua dan begitu seterusnya.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini menuntut para peserta untuk bekerja sama dalam menggiring bola menggunakan tali, sehingga meningkatkan komunikasi dan koordinasi antar peserta.• Melalui permainan ini, seseorang dapat mengasah kemampuan kepemimpinan dengan mengatur strategi dan memimpin kelompoknya untuk mencapai tujuan.• Permainan ini melatih kesabaran dan ketahanan mental, karena membutuhkan fokus dan konsistensi untuk menggiring bola sampai ke tujuan.

Ice Breaking Dinamika Kelompok



(fasilitator: Jhosua Dwi, Dolce Elycya, Debry Pay)





Balon Estafet: Tantangan Tanpa Tangan

Judul Games	Balon Estafet: Tantangan Tanpa Tangan
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	20 – 30 menit
Jumlah Peserta	20-40 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• 2 gelas plastik yang sudah dilem di kedua sisi (banyaknya gelas bisa disesuaikan dengan peserta)• Balon sebanyak jumlah peserta
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta tidak boleh memegang gelas plastik yang akan di estafet.• Balon harus selalu berada di mulut posisi ditiup dan dikempiskan.• Pemenang adalah kelompok yang berhasil menyelesaikan estafet dengan waktu yang paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok.• Fasilitator meminta setiap kelompok membuat barisan ke belakang dengan menjaga jarak yang tepat antar anggota.



	<ul style="list-style-type: none">• Setiap pemain menempatkan balon di mulut, namun tidak boleh untuk di pegang, posisi tangan harus dibelakang punggung.• Pemain paling depan akan mendapatkan gelas yang pertama.• Gelas pertama harus ditempatkan di dalam balon yang sudah siap ditiup di mulut.• Tiup balon agar mengunci posisi gelas yang sudah di tempatkan di dalam balon.• Jika sudah terkunci, pemain pertama memindahkan gelas tersebut ke pemain kedua di dibelakangnya.• Pemain kedua, harus memposisikan balon ke dalam gelas, kemudian meniupkan balon tersebut, agar mengunci di sisi gelas lainnya.• Pemain pertama tadi mengempiskan balon di sisinya, agar gelas bisa terlepas.• Jika peserta kedua sudah mengunci gelas, pemain selanjutnya memberikan gelas tersebut ke pemain berikutnya.• Lakukan hingga pemain paling belakang berhasil untuk mendapatkan gelas.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta belajar bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama.



- Peserta belajar untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota kelompoknya dalam menjalankan tugas.
- Peserta belajar mengembangkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat memindahkan tutupan ember dengan kaki sambil tetap berbaring di tanah.
- Peserta belajar untuk tetap fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan meskipun dalam situasi yang mungkin menantang.
- Peserta memahami pentingnya peran masing-masing anggota tim dalam menyelesaikan tugas secara efektif, baik sebagai pemberi atau penerima tutupan ember maupun dalam menjaga konsistensi dan kecepatan estafet.
- Peserta belajar bahwa kegagalan atau kesalahan merupakan bagian dari proses pembelajaran. Mereka diajarkan untuk belajar dari kesalahan dan mencari cara untuk memperbaiki strategi mereka agar lebih sukses di masa mendatang.

Ice Breaking Dinamika Kelompok

(fasilitator: Maria Lidia Ene, Agustinus Manuel, Henrik Tuka)





Spider Crawl Challenge

Judul Games	Spider Crawl Challenge
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	10 – 115 menit
Jumlah Peserta	<ul style="list-style-type: none">• 3 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 10 peserta)• Jika peserta/kelompok lebih banyak, maka jumlah alat permainan bisa disesuaikan yang diperlukan.
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Tali rafia• 20 kayu atau batang besi
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melakukan permainan ini secara bergantian dalam kelompok.• Peserta pertama harus selesai merangkak sampai finish, setelah itu baru boleh dilanjutkan peserta berikutnya dan seterusnya.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menyelesaikan permainan paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai



	<p>10 peserta (pembagian peserta harus seimbang).</p> <ul style="list-style-type: none">• Di lapangan telah disediakan arena tali yang dirangkai menggunakan kayu atau batang besi seperti jaring laba-laba menggunakan kayu atau batang besi setinggi 40cm.• Peserta harus merangkak di bawah tali yang telah dirangkai seperti jaring laba-laba tersebut.• Setiap peserta harus merangkak melewati arena tali mulai dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i>.• Peserta melakukan permainan ini secara bergantian sampai peserta terakhir.• Setelah peserta pertama mencapai garis <i>finish</i>, maka dilanjutkan dengan peserta kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melatih konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.• Peserta melatih ketangkasan.• Peserta melatih sportivitas dalam bermain.• Peserta melatih kekompakan dalam kelompok.

Ice Breaking

 Dinamika Kelompok

*(fasilitator: Fitri Veronica, Dian Kristin Manulang,
Tesalonika Hasugian)*





Estafet Air

Judul Games	Estafet Air
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	5 – 10 menit
Jumlah Peserta	3 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 10 peserta) Jika peserta/kelompok lebih banyak, maka jumlah alat permainan bisa disesuaikan yang diperlukan.
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Air• Gelas plastik• Ember
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta di depan tidak boleh menoleh ke peserta dibelakangnya saat memindahkan air, begitu juga seterusnya.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menampung air paling banyak.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta kelompok duduk membentuk barisan ke belakang.• Fasilitator meminta peserta memindahkan air yang ada di ember



	<p>paling depan ke ember paling belakang.</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta pertama mengambil air menggunakan gelas plastik dan memberikan air tersebut kepada peserta dibelakangnya dengan cara melewati atas kepala sendiri tanpa melihat ke belakang.• Peserta kedua menerima air tersebut dan memastikan air yang diterima tidak tumpah.• Peserta kedua memberikan air tersebut kepada peserta ketiga sama seperti yang dilakukan peserta sebelumnya dan seterusnya sampai terakhir.• Peserta terakhir harus menaruh air di ember yang berada dibelakangnya dengan cara yang sama seperti peserta sebelumnya.• Setelah peserta pertama memindahkan air kepada peserta kedua, peserta pertama dapat langsung melakukan hal yang sama sampai air di ember depan habis atau waktu yang ditentukan telah selesai.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dilatih untuk fokus dan konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.• Peserta dilatih ketangkasan dan keseimbangan• Peserta dilatih untuk suportif dalam bermain.

Ice Breaking



Dinamika Kelompok

	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dilatih untuk bekerjasama dan kompak dalam bermain.
--	---

Ice Breaking Dinamika Kelompok



(fasilitator: Fitri Veronica, Dian Kristin Manulang, Tesalonika Hasugian)





Bucket Lid Relay

Judul Games	Bucket Lid Relay
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	5 – 10 menit
Jumlah Peserta	20-40 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• 2 buah tutupan ember
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Pemenang adalah kelompok yang berhasil menyelesaikan estafet dengan waktu yang paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah sama banyak.• Setiap kelompok membuat barisan sejajar ke belakang dengan menjaga jarak yang tepat antar anggota.• Setiap anggota kelompok berbaring di lapangan dengan posisi tubuh menghadap ke atas.• Anggota paling depan dari setiap kelompok akan memulai dengan memindahkan tutupan ember ke anggota kelompok berikutnya dengan



	<p>menggunakan kaki mereka. Tutupan ember disimpan di antara kaki kanan dan kiri.</p> <ul style="list-style-type: none">• Setiap kelompok yang telah selesai memindahkan tutupan ember sampai peserta paling belakang harus memindahkan kembali tutupan embernnya ke barisan didepannya sampai tutupan ember kembali ke peserta pertama.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta belajar bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama.• Peserta belajar untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota kelompok lainnya dalam menjalankan tugas.• Peserta belajar mengembangkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat memindahkan tutupan ember dengan kaki sambil tetap berbaring di tanah.• Peserta belajar untuk tetap fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan meskipun dalam situasi yang mungkin menantang.• Peserta memahami pentingnya peran masing-masing anggota tim dalam menyelesaikan tugas secara efektif, baik sebagai pemberi atau penerima tutupan ember maupun dalam menjaga konsistensi dan kecepatan estafet.

Ice Breaking

 Dinamika Kelompok

(fasilitator: Maria Lidia Ene, Agustinus Manuel, Henrik Tuka)



Menjaga Jejak: Misi di Atas Kertas Nasi

Judul Games	Menjaga Jejak: Misi di Atas Kertas Nasi
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	15 – 20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	Kertas Nasi
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta hanya menginjak kertas nasi dan tidak boleh menginjak tanah. • Pemenang adalah kelompok yang berhasil mencapai garis finish paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator membagi 8 atau 10 peserta setiap kelompok. • Setiap peserta akan dibagikan 1 lembar kertas nasi dan 1 kelebihan kertas nasi (jika jumlah peserta 10 maka akan mendapat 11 kertas nasi). • Peserta berbaris dari garis start menuju garis finish. • Fasilitator meminta peserta untuk berjalan dari garis start menuju garis



	<p>finish hanya dengan menginjak kertas nasi yang mereka miliki.</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta dapat menggunakan kelebihan kertas nasi sebagai pijakan pada peserta pertama diikuti peserta berikutnya.• Peserta terakhir mengambil kertas nasi miliknya dan memberikannya kepada peserta pertama dengan cara estafet.• Kertas yang telah diterima akan menjadi pijakan peserta pertama untuk melangkah selanjutnya.• Aktivitas ini dilakukan terus menerus sampai peserta dalam kelompok dapat mencapai garis finish.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta belajar bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama.• Peserta belajar untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota kelompok lainnya dalam menjalankan tugas.• Peserta belajar mengembangkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat memindahkan tutupan ember dengan kaki sambil tetap berbaring di tanah.• Peserta belajar untuk tetap fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan meskipun dalam situasi yang mungkin menantang.

Ice Breaking

 Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Filesar Ginting, Selpi Ananda)





Estafet Sarung

Judul Games	Estafet Air
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	5 – 10 menit
Jumlah Peserta	20-40 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• 2 kain sarung
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Selama permainan, peserta tidak boleh melepaskan pegangan tangan.• Setiap peserta tidak boleh berpindah dari tempatnya ketika sedang memindahkan kain sarung.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menyelesaikan permainan paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Di lapangan, peserta dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah peserta sama banyak.• Peserta dalam kelompok berbaris dan berpegangan tangan.• Peserta pertama akan dikalungkan sebuah kain sarung yang harus



	<p>dipindahkan ke peserta berikutnya tanpa melepaskan pegangan tangan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta kedua akan melanjutkan perpindahan kain sarung kepada peserta ketiga dan seterusnya sampai peserta terakhir.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Estafet sarung mendorong peserta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, menguatkan hubungan antar anggota kelompok.• Dalam permainan ini, peserta dapat belajar menghargai keberhasilan lawan dan menerima kekalahan dengan sportif.• Estafet sarung melibatkan koordinasi antara anggota kelompok dalam melaksanakan tugas dengan cepat dan efisien.• Komunikasi yang efektif diperlukan dalam permainan estafet sarung untuk menyampaikan instruksi dan strategi dengan jelas kepada rekan tim.• Membangun kekompakan tim: Estafet sarung dapat membantu mempererat hubungan antar anggota tim dan meningkatkan kekompakan dalam mencapai tujuan bersama.• Bermain estafet sarung dapat menciptakan ikatan yang kuat di antara anggota tim, menguatkan semangat kebersamaan dan kepedulian satu sama lain.

Ice Breaking

Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Estrella Lamria Z.H, Elsa Anastasia, Aryanto Lumbu)





Goyang Balon

Judul Games	Goyang Balon
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	15 – 20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Balon yang sudah ditiup• Alat musik dan musik yang riang
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta tidak boleh menjatuhkan balon atau memecahkannya• Jika balon pecah atau jatuh maka peserta dianggap kalah.• Pemenang adalah kelompok yang dapat berjoget paling atraktif dan berhasil membawa balon sampai akhir permainan.• Pada saat musik dimatikan dan peserta melakukan gerakan atau tidak mematung maka dianggap kalah.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta peserta berpasangan (2 orang)



	<ul style="list-style-type: none">• Setiap pasangan akan mendapatkan balon yang sudah ditiup besar.• Fasilitator meminta peserta menaruh balon diantara kedua kepala pasangan.• Fasilitator memainkan musik keras dan riang supaya peserta bisa berjoget.• Fasilitator meminta peserta berjoget dengan atraktif.• Beberapa kali fasilitator mematikan musik kemudian menyalakannya Kembali.• Pada saat musik mati, peserta diminta untuk diam mematung dan diperbolehkan bergerak pada saat musik kembali dimainkan.
.Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta belajar bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama.• Peserta belajar mengembangkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat berjoget sambil membawa balon.• Peserta belajar untuk tetap fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan meskipun dalam situasi yang mungkin menantang.• Peserta memahami pentingnya peran masing-masing anggota tim dalam menyelesaikan tugas secara efektif.

Ice Breaking Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Jordan Luziano, Roberto Jones, Silberius Wandi)



Sarung Challenge: Lempar Bola Air

Judul Games	Sarung Challenge: Lempar Bola Air
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	10-20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Sarung kain • Balon yang diisi air
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok harus berada dilingkarannya memegangi sarung. • Apabila balon jatuh maka kelompok harus mengulang dari awal. • Pemenang adalah kelompok yang paling cepat mencapai garis finish dan memperoleh balon paling banyak.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator membagi 6 atau 8 peserta setiap kelompok. • Setiap kelompok akan diberikan dua kain sarung dan beberapa balon yang sudah diisi air. • Setiap kelompok harus membagi menjadi dua bagian untuk



	<p>memegang sarung yang dibentangkan untuk melempar dan menerima balon.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tugas kelompok adalah memindahkan balon dari garis start ke garis finish dengan menggunakan sarung.• Peserta pemegang sarung pertama akan melempar balon yang ada di dalam sarung kepada peserta pemegang sarung kedua.• Setelah peserta pemegang sarung pertama selesai melempar maka akan berpindah tempat untuk kembali menerima balon yang akan dilemparkan pemegang sarung kedua, begitu seterusnya sampai balon mencapai garis finish.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini bertujuan untuk melatih kerjasama peserta dalam kelompok.• Melatih ketangkasan, keseimbangan dan konsentrasi dalam permainan.• Melatih kekompakan dalam kelompok.• Melatih sportivitas dalam bertanding.

Ice Breaking Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi)



Kereta Balon Gembira

Judul Games	Kereta Balon Gembira
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	10 – 15 menit
Jumlah Peserta	20-40 peserta
Alat Permainan	Balon yang belum ditiup
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta tidak diperbolehkan memegang balon. • Pemenang adalah kelompok yang berhasil menyelesaikan estafet dengan waktu yang paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator membagi 5 sampai 6 orang setiap kelompok (jumlah kelompok bebas). • Fasilitator meminta peserta berbaris setiap kelompok. • Fasilitator memberi satu balon kepada setiap kelompok. • Balon 1 diletak diantara peserta pertama (punggung bawah) dan kedua (perut).



	<ul style="list-style-type: none">• Kedua peserta ini harus berjalan bersama melalui rute yang sudah ditentukan oleh fasilitator kemudian kembali ke start untuk menjemput peserta ketiga.• Setelah peserta pertama dan kedua sampai di start, peserta ketiga menaruh balon kedua perut dan dipunggung peserta kedua.• Ketiga peserta ini berjalan mengikuti rute yang telah dilewati sebelumnya kemudian kembali ke start untuk menjemput peserta ke 4 dan seterusnya sampai peserta dalam kelompok habis.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta belajar bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama.• Peserta belajar untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dengan anggota kelompoknya dalam menjalankan tugas.• Peserta belajar mengembangkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat membawa balon di badan mereka.• Peserta belajar untuk tetap fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan meskipun dalam situasi yang mungkin menantang.

Ice Breaking

 Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Dhio Chrisnawandi, Mesi, Sarci Yunita Akailupa)





Estafet Tepung

Judul Games	Estafet Tepung
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	15 – 20 menit
Jumlah Peserta	<ul style="list-style-type: none">• 3 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 10 peserta).• Jika peserta/kelompok lebih banyak, maka jumlah alat permainan bisa disesuaikan sesuai kebutuhan.
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Tepung warna warni• Piring plastik• Baskom/ember kecil untuk menampung tepung
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta di depan tidak boleh menoleh ke peserta dibelakangnya saat memindahkan tepung, begitu juga seterusnya.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menampung tepung paling banyak.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Di lapangan, setiap kelompok diminta duduk dengan membentuk barisan ke belakang.



	<ul style="list-style-type: none">• Peserta harus memindahkan tepung yang ada dibarisan paling depan ke ember paling belakang.• Peserta pertama memindahkan tepung kepada peserta dibelakangnya dengan cara melewati atas kepala tanpa menoleh ke belakang.• Peserta kedua harus menerima tepung tersebut dan memastikan tepung yang diterima tidak tumpah.• Peserta kedua memberikan tepung tersebut kepada peserta ketiga sama persis seperti yang dilakukan peserta sebelumnya dan seterusnya sampai peserta terakhir.• Peserta terakhir harus menaruh tepung di baskom/ember kecil yang berada dibelakangnya dengan cara yang sama seperti peserta sebelumnya.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melatih konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.x• Peserta melatih ketangkasan dan menjaga keseimbangan tubuh.• Peserta melatih sportivitas dalam bermain.• Peserta melatih kekompakan dalam kelompok.

Ice Breaking

 Dinamika Kelompok

(Fasilitator: Moranha Caroulyn, Natalia Lubis, Ruth Abigail)





Lomba Kelereng Sendok

Judul Games	Lomba Kelereng Sendok
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	5 – 10 menit
Jumlah Peserta	3 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 10 peserta) Jika peserta/kelompok lebih banyak, maka jumlah alat permainan bisa disesuaikan dengan kebutuhan.
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Kelereng sebanyak jumlah peserta• Sendok sebanyak jumlah peserta• 15 kayu atau ranting pohon
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta tidak boleh menggunakan tangan untuk memegang sendok.• Peserta yang menjatuhkan kelereng harus mengulang dari garis <i>start</i>.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menyelesaikan permainan paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi menjadi 3 atau 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 10 peserta (pembagian peserta harus seimbang).



	<ul style="list-style-type: none">• Di lapangan telah disediakan arena menggunakan kayu atau ranting yang telah ditancapkan untuk peserta berjalan <i>zig-zag</i>.• Setiap peserta harus membawa kelereng di atas sendok yang ditaruh di mulut dari garis <i>start</i> menuju garis <i>finish</i> dengan berjalan <i>zig-zag</i> mengikuti alur jalan yang sudah diberi batas ranting.• Setelah peserta pertama mencapai garis <i>finish</i>, maka dilanjutkan dengan peserta kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melatih konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.• Peserta melatih ketangkasan dan menjaga keseimbangan tubuh.• Peserta melatih sportivitas dalam bermain.• Peserta melatih kekompakan dalam kelompok.

Ice Breaking

Dinamika Kelompok

*(fasilitator: Fitri Veronica, Dian Kristin Manulang,
Tesalonika Hasugian)*





Pipa Kelereng

Judul Games	Pipa kelereng
Tempat	Outdoor
Durasi Waktu	5 – 10 menit
Jumlah Peserta	3 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 10 peserta) Jika peserta/kelompok lebih banyak, maka jumlah alat permainan bisa disesuaikan yang diperlukan.
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Pipa air yang telah dibelah 2 dengan panjang ± 50cm• 1 Kelereng
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta yang menjatuhkan kelereng maka harus mengulangi permainan dari awal.• Pemenang adalah kelompok yang dapat menyelesaikan permainan paling cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Di lapangan, peserta dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 10 peserta (pembagian peserta harus seimbang).



	<ul style="list-style-type: none">• Setiap kelompok akan diberi kelereng dan pipa air yang telah dibelah menjadi 2 membentuk setengah lingkaran dengan panjang $\pm 50\text{cm}$.• Beberapa peserta dalam kelompok membawa satu pipa, dan sisanya membawa pipa yang lain.• Peserta harus membawa kelereng dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i> dengan menggelindingkan kelereng tersebut di atas pipa air yang telah disediakan.• Kelereng digelindingkan melalui pipa menuju pipa kedua, kemudian pipa pertama beralih tempat untuk menerima kelereng dari pipa kedua, begitu seterusnya sampai kelereng mencapai garis <i>finish</i>.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melatih konsentrasi dalam menyelesaikan suatu masalah.• Peserta melatih ketangkasan dan menjaga keseimbangan tubuh.• Peserta melatih sportivitas dalam bermain.• Peserta melatih kekompakan dalam kelompok.

ICE BREAKING

Angin Badai

Judul Games	Angin Badai
Tempat	Outdoor/Indoor
Durasi Waktu	5-10 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	-
Aturan Permainan	-
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Semua peserta membentuk lingkaran. • Fasilitator akan berada di tengah lingkaran agar instruksi dapat didengar semua peserta. • Fasilitator akan memberikan instruksi kepada peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Jika fasilitator menyebut angin depan, maka badan peserta mengarah ke belakang. - Jika fasilitator menyebut angin belakang, maka badan peserta mengarah depan.



	<ul style="list-style-type: none">- Jika fasilitator menyebut angin puting beliung maka peserta menggerakkan lutut berputar.- Jika fasilitator menyebut angin badai, maka peserta harus berpindah tempat.- Jika fasilitator menyebut angin badai 5 (fasilitator bebas menyebutkan angka), maka peserta harus membentuk kelompok sesuai angka yang disampaikan fasilitator.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini dapat digunakan sebagai pembuatan kelompok dengan cara yang berbeda.• Melatih kemampuan mendengarkan dan memahami perintah.• Melatih konsentrasi dan fokus peserta.• Melatih ketangkasan dalam membentuk kelompok.• Melatih penerimaan peserta untuk anggota kelompok yang tidak dikenal.• Melatih keakraban antar peserta.

Ice Breaking

Dinamika Kelompok

(fasilitator: Jhosua Dwi Hartoyo, Dolce Elicya, Debry Pay)





Misi Meloloskan Diri: Menjelajah Labirin

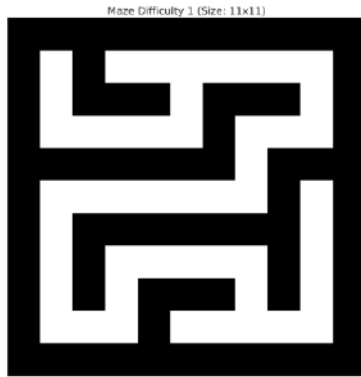
Judul Games	Misi Meloloskan Diri: Menjelajah Labirin
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10-15 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Gambar labirin• Proyektor/LCD yang ditayangkan pada papan tulis• Spidol
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Waktu yang diberikan fasilitator untuk membuat garis adalah 1 menit, jika melebihi maka peserta dianggap gugur.• Pemenang akan mendapatkan hadiah kecil seperti, biskuit atau permen.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta peserta memperhatikan gambar labirin dengan seksama.• Bagi peserta yang mampu menyelesaikan tugas tersebut diminta untuk unjuk jari dan



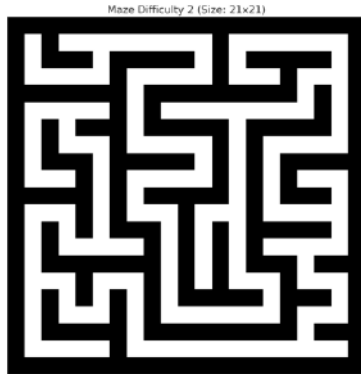
	<p>fasilitator akan memilih peserta tercepat menunjuk jari.</p> <ul style="list-style-type: none">• Waktu untuk membuat garis pada papan tulis selama 1 menit.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini melatih peserta untuk mencoba Langkah-langkah dan melihat hasilnya dan belajar dari kesalahan yang dibuat.• Permainan ini melatih peserta bahwa penting untuk manajemen waktu dalam mengerjakan sebuah tugas.• Permainan ini melatih fokus dan konsentrasi peserta untuk kembali fokus melanjutkan pelajaran/perkuliahan berikutnya.

(fasilitator: Jhosua Dwi Hartoyo, Jordan Luziano)

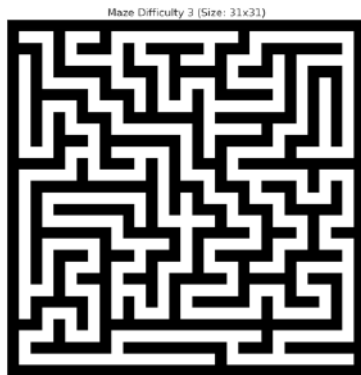
Contoh Labirin:



Level 1



Level 2



Level 3



Pisahkan Setiap Titik dengan Kotak

Judul Games	Pisahkan setiap titik dengan kotak
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Spidol• Papan Tulis• Kertas• Pulpen
Aturan Permainan	-
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator menggambar sebuah titik-titik yang berpola di papan tulis (dilihat pada contoh di halaman berikutnya)• Fasilitator memberikan kertas dan pulpen kepada peserta atau menggunakan alat tulis sendiri-sendiri.• Fasilitator meminta peserta untuk memisahkan titik-titik tersebut hanya dengan membuat 3 kotak.

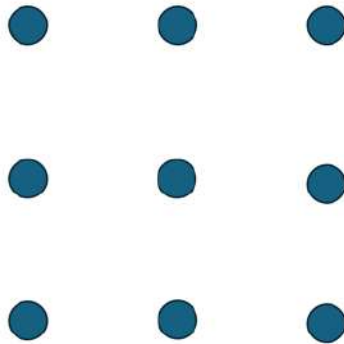


	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dapat menggunakan kreativitas dan imajinasi masing-masing.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Peserta diajak untuk berkonsentrasi dengan baik agar bisa menyelesaikan teka teki ini.• Peserta diajak untuk teliti agar teka teki bisa terselesaikan.• Peserta diajak untuk dapat bersabar dalam menyelesaikan permainan ini.

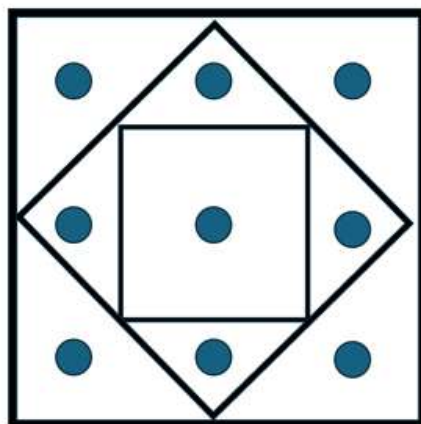
(Fasilitator: Agustinus Manuel, Dhio Chrisnawandi)

Contoh gambar:

Pola awal menggambar titik



Contoh hasil yang diharapkan



Left Right Jump

Judul Games	Left Right Jump
Tempat	Indoor/Outdoor
Durasi Waktu	10-15 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	-
Aturan Permainan	-
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator membagi 5 atau 7 peserta setiap kelompok. • Fasilitator meminta setiap kelompok membuat lingkaran dimana setiap peserta menghadap ke dalam lingkaran dan berpegangan tangan. • Fasilitator memberi instruksi “Katakana pa yang saya katakana dan lakukan apa yang saya katakan”. • Fasilitator memberi arahan berikut: “Lompat ke dalam”, “Lompat ke luar”, “Lompat ke kanan” atau “Lompat ke kiri”.



	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meneriakkan beberapa petunjuk tersebut secara acak selama beberapa menit.• Fasilitator kemudian memulai kembali dengan lebih menantang, fasilitator menginstruksikan arahan yang berkebalikan, misal “Lompat depan” artinya melompat ke belakang, “Lompat belakang” artinya melompat ke depan”, begitu seterusnya.• Fasilitator memulai kegiatan tersebut dengan memberi instruksi “Katakan kebalikan dari apa yang saya katakan dan lakukan apa yang saya katakan”.• Lakukan kegiatan ini sampai semua orang tertawa dan suasana menjadi riang.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini melatih peserta untuk fokus dan konsentrasi.• Permainan ini melatih ketangkasan peserta untuk melompok dan melakukan gerakan.• Permainan ini melatih kekompakan dan kerjasama kelompok.• Permainan ini melatih peserta kembali semangat.

(Fasilitator: Dolce Elicya Simanjuntak, Ruth Abigael Sidauruk)



Menebak Siapakah Dia

Judul Games	Menebak siapakah dia
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10-15 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Pulpen• Kertas
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta yang tidak bisa menebak, akan diberi hukuman diakhir permainan.• Hukumannya bebas berdasarkan kesepakatan kelompok, misalnya berjoget atau menyanyi.



Instruksi Permainan

- Fasilitator meminta peserta duduk melingkar dan saling berhadapan.
- Fasilitator meminta peserta menuliskan fakta unik tentang diri masing-masing, misalnya: aku adalah seorang periang, bertahi lalat di pipi, berambut panjang tapi jenis kelaminku tidak menunjukkan rambutku dan aku penyuka warna biru.
- Fasilitator memberikan waktu sekitar 3 sampai 5 menit kepada peserta untuk menulis.
- Jika peserta telah selesai menuliskan fakta unik masing-masing, kemudian dikumpulkan kepada fasilitator.
- Fasilitator akan membagikan kertas tersebut kepada peserta dengan mengacaknya, pastikan bahwa peserta tidak mendapatkan kertas miliknya sendiri.
- setelah itu, fasilitator meminta peserta membacakan setiap kertas yang dipegang dan diminta untuk menebak siapakah peserta yang dimaksud dalam kertas tersebut, beritu seterusnya secara bergantian sampai peserta terakhir.



Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajak peserta untuk membuka dan menemukan bahwa dirinya adalah unik dengan tujuan supaya peserta dapat menerima diri apa adanya.• Permainan ini mengajak untuk mengenal lebih baik peserta lain sebagai teman dan menjalin keakraban.• Peserta belajar mendengarkan dengan baik agar dapat menebak siapa pemilik fakta yang baru saja disebutkan.
-----------------------	--

(Fasilitator: Maria Lidia Ene, Roberto Jones Ratu Ola)



Aku Unik

Judul Games	Aku Unik
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10-15 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	-
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan nama julukan harus baik dan positif• Jika “Halo...” maka “Hai...”
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta duduk melingkar dalam satu ruangan kelas.• Fasilitator meminta setiap peserta untuk menyebutkan nama panggilan beserta julukannya berdasarkan huruf depan, misalnya<ul style="list-style-type: none">- Nama peserta adalah Agus, dan menambahkan nama dari huruf depan A menjadi AKTIF, sehingga ketika ditanya namanya adalah Agus Aktif.



- Nama lainnya adalah Desi, dan menambahkan nama dari huruf depan D menjadi Dermawan, sehingga Ketika ditanya Namanya adalah Desi Dermawan.
- Setelah peserta menemukan nama julukan masing-masing, fasilitator meminta setiap peserta memperkenalkan diri dengan menyebut nama dan julukannya, misalnya “Halo namaku Agus Aktif” atau “Halo namaku Desi Dermawan”, begitu seterusnya.
- Tugas peserta yang lain adalah membalas sapaan dari teman yang memperkenalkan diri dengan “Hai Agus Aktif” atau “Hai Desi Dermawan”.
- Setelah semua peserta memperkenalkan diri dengan nama julukannya, fasilitator membuat permainan dengan menunjuk satu peserta dengan mengucapkan misalnya “lima kanan”, artinya peserta yang ditunjuk harus menyebutkan nama dan julukan peserta lain disebelah kanannya sebanyak lima orang; atau “tiga kiri” artinya peserta yang ditunjuk harus menyebut nama dan julukan peserta lain disebelah kirinya sebanyak tiga orang.
- Fasilitator melakukan permainan ini untuk beberapa peserta berikutnya.



	<ul style="list-style-type: none">• Jumlah peserta yang harus disebutkan terserah pada fasilitatornya.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajak peserta untuk memiliki konsep diri yang positif tentang diri masing-masing.• Permainan ini sangat baik dilakukan pada saat ada pertemuan yang pesertanya tidak saling mengenal satu sama lain.• Permainan ini bertujuan untuk saling mengenal dan menjalin keakraban satu sama lain.

(Fasilitator: Eustalia Wigunawati)



Up and Down

Judul Games	Up and Down
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10-15 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	-
Aturan Permainan	Pada saat tangan digoyang tidak boleh sampai lepas
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi 4 sampai 5 peserta setiap kelompok.• Fasilitator meminta masing-masing kelompok melingkar dan saling berhadapan.• Peserta dalam kelompok mengepalkan tangan yang kemudian ditumpuk-tumpuk.• Fasilitator memberikan instruksi sebagai berikut:<ul style="list-style-type: none">- Up (tangan paling bawah naik ke atas)



	<ul style="list-style-type: none">- Down (tangan paling atas turun ke bawah)- Goyang (semua kepalan tangan melakukan goyangan)- Mulai (rebutan memukul kepalan tangan teman)• Fasilitator memberikan instruksi tersebut secara acak, dimulai dengan perlahan kemudian mempercepat instruksi.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajak peserta untuk memecah kekakuan, mengantuk dan mengurangi ketegangan.• Permainan ini juga mengajak peserta untuk membangun suasana ramah dan keakraban.• Permainan ini mengajak peserta untuk fokus dan konsentrasi atas instruksi yang diberikan fasilitator.

(Fasilitator: Mesi, Estrella Lamria Z.H)



Kepala, Pundak, Lutut, Kaki

Judul Games	Kepala, Pundak, Lutut, Kaki
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	10 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	Pulpen atau Spidol
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Kelompok yang dapat meraih pulpen paling banyak adalah pemenangnya.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi 4 kelompok dengan jumlah peserta sama banyak.• Fasilitator meminta setiap kelompok berbaris• Kelompok 1 berdiri berhadapan dengan kelompok 2, dan kelompok 3 berdiri berhadapan dengan kelompok 4.• Setiap peserta dalam kelompok yang berhadapan akan disiapkan satu buah pulpen atau spidol yang diletakkan dilantai.



	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator akan memberikan instruksi<ul style="list-style-type: none">- Kepala (peserta memegang kepalanya sendiri)- Pundak (peserta memengang pundaknya sendiri)- Lutut (peserta memegang lututnya sendiri)- Kaki (peserta memegang lututnya sendiri)- Pulpen (peserta rebutan memegang pulpen yang ada di lantai di hadapannya)• Fasilitator memberikan instruksi tersebut secara bergantian, mulai dari perlahan kemudian mempercepat instruksi.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajak peserta untuk memecah kekakuan, mengantuk dan mengurangi ketegangan.• Permainan ini juga mengajak peserta untuk membangun suasana ramah dan keakraban.• Permainan ini mengajak peserta untuk fokus dan konsentrasi atas instruksi yang diberikan fasilitator.• Permainan ini melatih ketangkasan dan kecepatan peserta dalam melakukan gerakan dan meraih pulpen.

(Fasilitator: Debry Pay, Elsa Anastasia)



Gambar Bertaut

Judul Games	Gambar Bertaut
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Kertas manila warna putih• Spidol
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta tidak boleh saling berbicara atau menyampaikan pemikiran kepada peserta lain
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi peserta dalam beberapa kelompok (setiap kelompok 5 sampai 6 orang)• Fasilitator membagi 1 kertas manila dan spidol kepada setiap kelompok• Fasilitator meminta masing-masing peserta memikirkan sebuah gambar yang akan mereka buat di papan tulis.• Setiap peserta tidak boleh saling berkomunikasi terkait gambar yang akan dibuat kepada peserta lainnya.



	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta peserta membuat gambarnya di kertas manila tersebut.• Setiap peserta dalam kelompok akan bergantian membuat gambar dengan hanya diperbolehkan membuat satu kali garis (boleh garis lurus atau melengkung sesuai dengan gambar yang mereka bayangkan)• Gambar garis atau lengkungan yang telah dibuat peserta pertama dilanjutkan oleh peserta kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir. Peserta tidak boleh menggambar di luar gambaran yang telah di buat peserta sebelumnya.• Setelah semua peserta mendapatkan kesempatan untuk membuat gambarannya, dan jika gambar tersebut dirasa belum cukup maka diberi kesempatan kepada peserta untuk meneruskan gambaran tersebut mulai dari peserta pertama.• Gambar yang dibayangkan oleh setiap peserta bisa saja berbeda dari gambar yang dibuat di papan tulis.• Setelah semua mendapatkan kesempatan menggambar, fasilitator meminta kepada semua peserta membuat nama atau judul pada gambar yang ada di papan tulis.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajak peserta untuk berpikir kreatif.



- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Dalam hubungannya dengan sebuah kelompok, visi dan misi bersama sangat penting untuk mencapai tujuan Bersama. Dengan tidak ada visi dan misi Bersama, maka tujuan kita tidak akan sejalan dengan tujuan kelompok.• Dalam kelompok, permainan ini menunjukkan bahwa komunikasi itu sangat penting, karena tanpa komunikasi apa yang menjadi pemikiran kita bisa saja tidak sesuai dengan orang lain. |
|--|--|

(Fasilitator: Eustalia Wigunawati)



Kata Bersambung

Judul Games	Kata Bersambung
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Kalimat panjang yang ditulis dalam sebuah kertas
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta yang belum mendapatkan giliran tidak boleh menguping dari peserta sebelumnya• Pemenang adalah kelompok yang dapat menyampaikan kalimat dengan tepat dan cepat.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok (setiap kelompok 6 sampai 8 orang)• Fasilitator meminta peserta berbaris ke belakang.• Fasilitator membagikan sebuah kertas yang berisi kalimat panjang kepada setiap peserta pertama dalam kelompok.



	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta peserta tersebut untuk menghafalkan kalimat yang tertera di dalam kertas.• Tugas peserta tersebut adalah menyampaikan kalimat yang telah dihafalkan kepada peserta kedua dengan tepat. Begitu juga seterusnya, peserta kedua menghafalkan kalimat dan menyampaikan kepada peserta di belakangnya sampai peserta terakhir.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini melatih peserta mendengarkan dengan baik agar apa yang disampaikan oleh pemberi informasi dapat tersampaikan dengan baik.• Permainan ini juga melatih daya ingat dan fokus peserta.• Permainan ini mengajak peserta untuk suportif.

(Fasilitator: Eustalia Wigunawati)



Ceritaku Berlanjut

Judul Games	Ceritaku Berlanjut
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	-
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Cerita yang disampaikan oleh peserta berikutnya harus sejalan dan tidak menyimpang dari cerita yang disampaikan peserta sebelumnya.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator meminta untuk merangkai sebuah cerita.• Setiap peserta akan diminta membuat satu kalimat cerita yang kemudian akan dilanjutkan oleh peserta disampingnya.• Fasilitator akan mengawali dengan kata: “Pada suatu hari ada sebuah kisah.....” lalu fasilitator menunjuk satu peserta untuk melanjutkan kata tersebut.



	<ul style="list-style-type: none">• Ketika peserta telah selesai membuat satu kalimat cerita, jika akan menunjuk teman untuk melanjutkan ceritanya, maka peserta tersebut mengucapkan kata “kemudian...” Sambil menunjuk peserta yang dimaksud.• Peserta yang ditunjuk harus mengucapkan pertama kali “ceritaku berlanjut...” lalu melanjutkan cerita sebelumnya.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini memerlukan kreativitas peserta dalam membuat karangan cerita.• Jika dikaitkan dalam sebuah kelompok, permainan ini mengajarkan bahwa anggota kelompok harus mampu melanjutkan apa yang menjadi tujuan kelompok.

(Fasilitator: Eustalia Wigunawati)



Kapal Karam

Judul Games	Kapal Karam
Tempat	Indoor
Durasi Waktu	20 menit
Jumlah Peserta	20-30 peserta
Alat Permainan	Koran
Aturan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Semua anggota kelompok tidak boleh menginjak tanah/lantai, harus berada di dalam koran.• Kelompok dianggap gugur atau kalah jika anggota tidak bisa masuk ke dalam kertas koran tersebut.
Instruksi Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator membagi setiap kelompok sebanyak 5-6 orang.• Fasilitator memberikan 1 lembar kertas koran kepada setiap kelompok.• Fasilitator bercerita seolah-olah peserta berada dilautan dengan kapal yang akan karam.



	<ul style="list-style-type: none">• Fasilitator mengibaratkan bahwa koran yang mereka miliki adalah sebuah kapal.• Tugas peserta adalah masuk ke dalam area koran• Secara bertahap, fasilitator akan merobek koran sedikit demi sedikit sehingga area koran semakin sempit.• Peserta dipastikan harus bisa masuk dalam area koran tersebut seberapa sempitpun koran yang tersisa.
Learning Point	<ul style="list-style-type: none">• Permainan ini mengajarkan untuk bekerjasama bahu membahu menyelesaikan misi yang diberikan• Permainan ini mengajarkan tentang strategi agar tidak jatuh atau menginjak area yang tidak seharusnya.• Permainan ini mengajak peserta untuk dapat berkomunikasi dengan baik, kemampuan mendengarkan pendapat anggota dan menjalin keakraban.

(Fasilitator: Eustalia Wigunawati)

Buku ini diperuntukkan bagi mahasiswa dan semua orang yang ingin mempelajari permainan-permainan dinamika kelompok. Buku ini berisi berbagai macam permainan yang dapat digunakan untuk kegiatan outbound maupun ice breaking. Permainan yang ditulis di dalam buku ditujukan untuk membangun tim yang solid.



ukipressdigital.uki.ac.id



UKI PRESS

Pusat Penerbit dan Pencetakan
Universitas Kristen Indonesia
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang
Jakarta Timur 13630

ISBN 978-623-8737-19-2



9 786238 737192