

BOLA JARING

Permainan Kecil Bola Jaring

1. Bola Berantai
2. Boling Kon
3. Panggilan Hangit
4. *Star Passes*
5. Bola Jaring Mini
6. Lob Berganti Jaring
7. Lantun Lari
8. *No Parking*
9. Sotong Aktif
10. *Long Ball*

BOLA BERANTAI

Organisasi

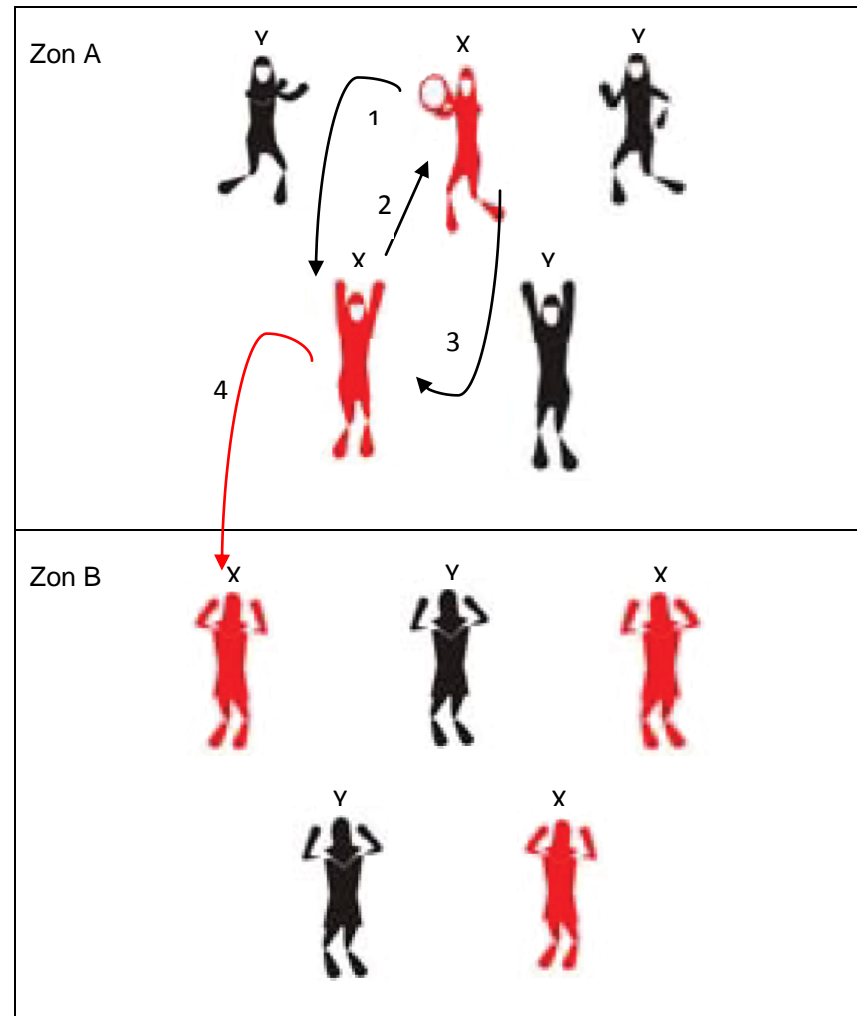
- 2 pasukan
- 5 orang setiap pasukan
- 1 biji bola

Prosedur

- Murid dibahagikan kepada dua (2) kumpulan yang sama banyak (pasukan X dan pasukan Y)
- Kawasan permainan dibahagikan kepada dua (2) bahagian iaitu zon A dan zon B.
- Kedudukan pemain ditentukan:
 - zon A : 2 ahli pasukan X dan 3 ahli pasukan Y
 - zon B : 3 ahli pasukan X dan 2 ahli pasukan Y
- Lambungan bola atau syiling dilakukan oleh guru untuk menentukan pasukan yang akan memulakan permainan.

Diandaikan pasukan yang memulakan permainan ialah pasukan X di zon A

- Pasukan X perlu membuat tiga (3) balingan menggunakan kemahiran HANTARAN LOB kepada pasukan masing-masing dalam zon A.
(Pasukan Y dalam zon A boleh menggunakan kemahiran mengacah dan mengadang untuk merampas bola dari pasukan X)
- Setelah cukup tiga (3) balingan, pemain X di zon A perlu membuat balingan keempat(4) kepada pasukannya di zon B.
- Satu (1) mata dikira sekiranya pasukan X di zon B dapat menyambut bola.
- Mata tidak dikira sekiranya pasukan Y di zon B dapat merampas bola yang dihantar oleh pasukan X dari zon A.
- Pasukan Y di zon B yang dapat merampas bola akan meneruskan permainan dengan peraturan yang sama.
- Guru perlu memberi tempoh permainan dan pemenang dikira berdasarkan mata terbanyak yang dikumpul.



BOLING KON

Organisasi

- 2 pasukan
- 5 – 7 orang setiap pasukan
- 1 biji bola
- 2 buah kon
- 20 biji *marker* (kon kecil)

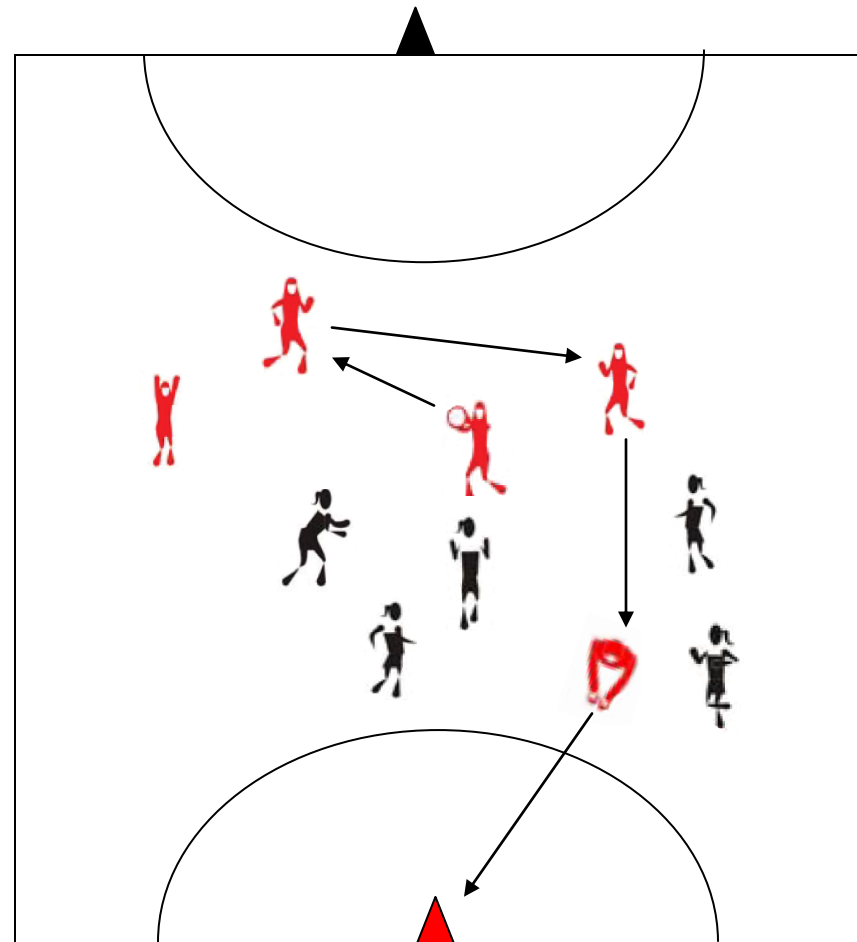
Prosedur

- Murid dibahagiakan kepada dua (2) kumpulan iaitu pasukan X dan pasukan Y.
- Marker (kon kecil) digunakan untuk membuat kawasan 'D'.
- 1 kon diletakkan di tengah-tengah setiap kawasan 'D'.
- Lambungan bola atau syiling dilakukan oleh guru untuk menentukan pasukan yang akan memulakan permainan.

Diandaikan pasukan yang memulakan permainan ialah pasukan X

- Pasukan X akan membuat balingan menggunakan kemahiran HANTARAN ARAS BAHU kepada ahli pasukan sehingga di luar kawasan 'D'.
(Pasukan Y boleh menggunakan kemahiran mengacah dan mengadang untuk merampas bola dari pasukan X)
- Pasukan X perlu menjatuhkan kon dari luar kawasan 'D' menggunakan kemahiran BAWAH TANGAN.
- Jatuhan kon terbanyak dikira pemenang.
- Masa bermain ditentukan oleh guru.

(*gelanggang bola jaring boleh digunakan untuk permainan ini)



PANGGILAN HANGIT

Organisasi

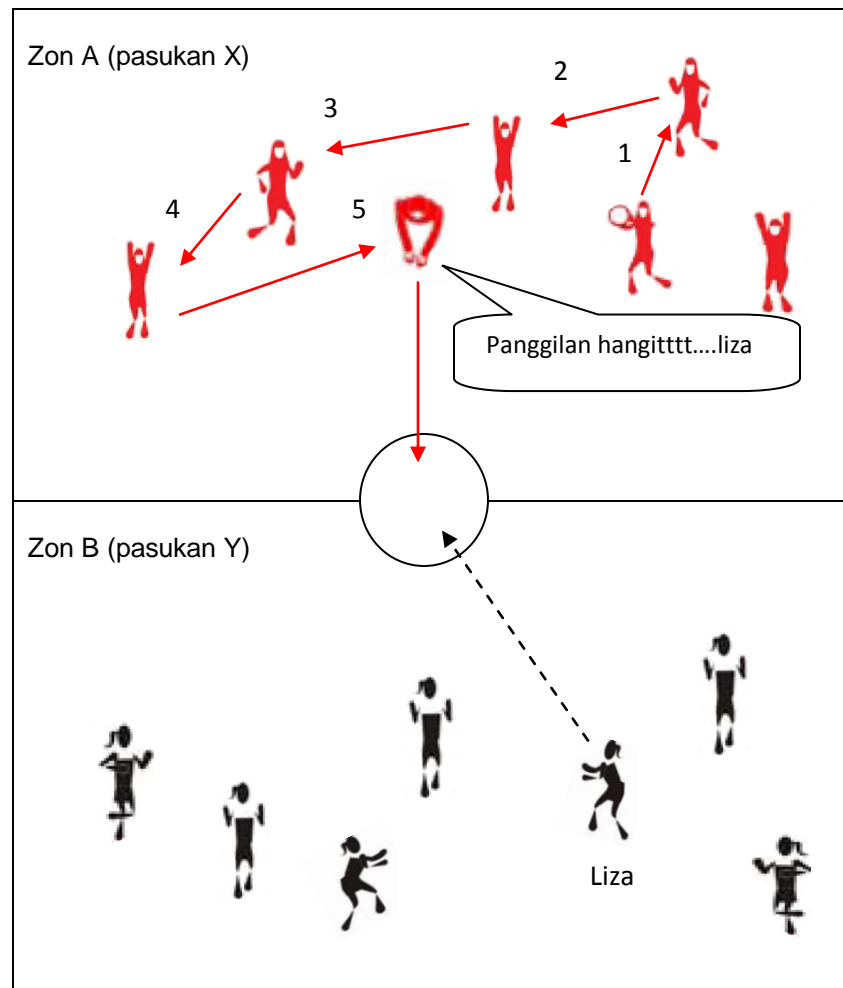
- 2 pasukan
- 7 – 10 orang setiap pasukan
- 1 biji bola

Prosedur

- Murid dibahagikan kepada dua (2) kumpulan yang sama banyak (pasukan X dan pasukan Y)
- Kawasan permainan dibahagikan kepada dua (2) bahagian iaitu zon A dan zon B.
- Kedudukan pemain ditentukan:
 - zon A : pasukan X
 - zon B : pasukan Y
- Lambungan bola atau syiling dilakukan oleh guru untuk menentukan pasukan yang akan memulakan permainan.

Diandaikan pasukan yang memulakan permainan ialah pasukan X (merah) di zon A

- Pasukan X akan membuat balingan menggunakan kemahiran ARAS DADA antara rakan sepasukan sebanyak lima(5) balingan.
- Pasukan X yang menerima balingan kelima akan membuat hantaran aras dada kearah salah seorang pemain pasukan Y di zon B.
- Hanya nama yang dipanggil perlu berlari ke kawasan tengah zon untuk mendapatkan bola.
(*contoh : "panggilan hangittttt.....liza"*)
- Sasaran bola TIDAK perlu tepat/sampai pada nama sasaran.
- Sekiranya nama yang dipanggil tidak dapat menyambut bola, maka nama yang dipanggil dikira mati dan pasukan X akan memulakan permainan semula sehinggalah nama pemain pasukan Y yang dipanggil dapat menyambut bola.
- Seandainya nama pemain pasukan Y yang dipanggil dapat menyambut bola maka, permainan akan diteruskan mengikut peraturan yang sama.
- Pasukan yang mempunyai pemain yang sedikit pada akhir permainan dikira kalah.
- Tempoh masa permainan ditentukan oleh guru.



STAR PASSES

Organisasi

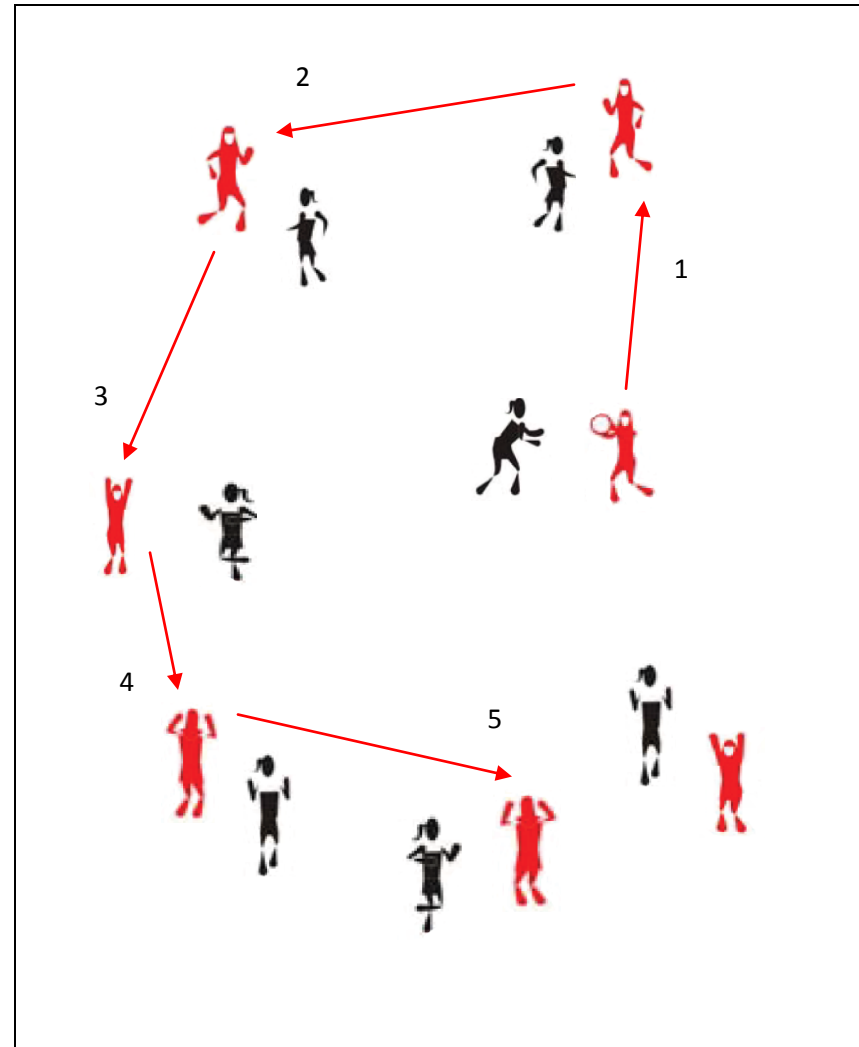
- 2 pasukan
- 7 - 10 orang murid setiap pasukan
- 1 biji bola

Prosedur

- Lambungan bola atau syiling dilakukan oleh guru untuk menentukan pasukan yang akan memulakan permainan.

Diandaikan pasukan yang memulakan permainan ialah pasukan X (merah)

- Pasukan X membuat hantaran antara satu sama lain menggunakan semua kemahiran hantaran yang telah dipelajari.
- Pasukan Y cuba memintas bola.
- Pasukan X perlu membuat 5 hantaran berturutan dan akan mendapat 5 markah.
- Jika pasukan Y dapat merampas bola sebelum pasukan X habis membuat 5 hantaran, pasukan X mendapat 0 markah.
- Pasukan Y yang berjaya merampas bola akan meneruskan permainan dengan peraturan yang sama.
- Tempoh masa permainan ditentukan oleh guru.



BOLA JARING MINI

Organisasi

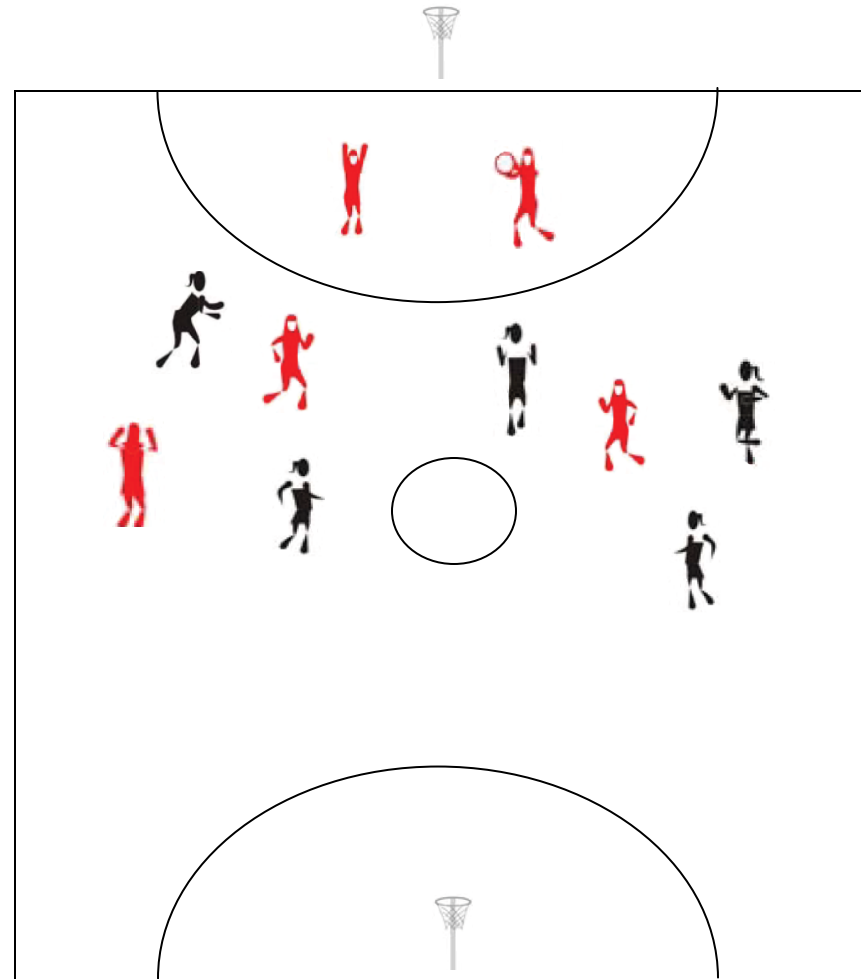
- 2 pasukan
- 5 – 7 orang murid setiap pasukan
- 1 biji bola
- 2 tiang gol

Prosedur

- Lambungan bola atau syiling dilakukan oleh guru untuk menentukan pasukan yang akan memulakan permainan.

Diandaikan pasukan yang memulakan permainan ialah pasukan X (merah)

- Mana-mana pemain dalam pasukan boleh menjaring bola.
- Hanya 2 pemain dari setiap pasukan yang boleh berada dalam bulatan gol ketika pasukan ingin menjaring.
- Set permainan ditentukan oleh guru mengikut kesesuaian masa.



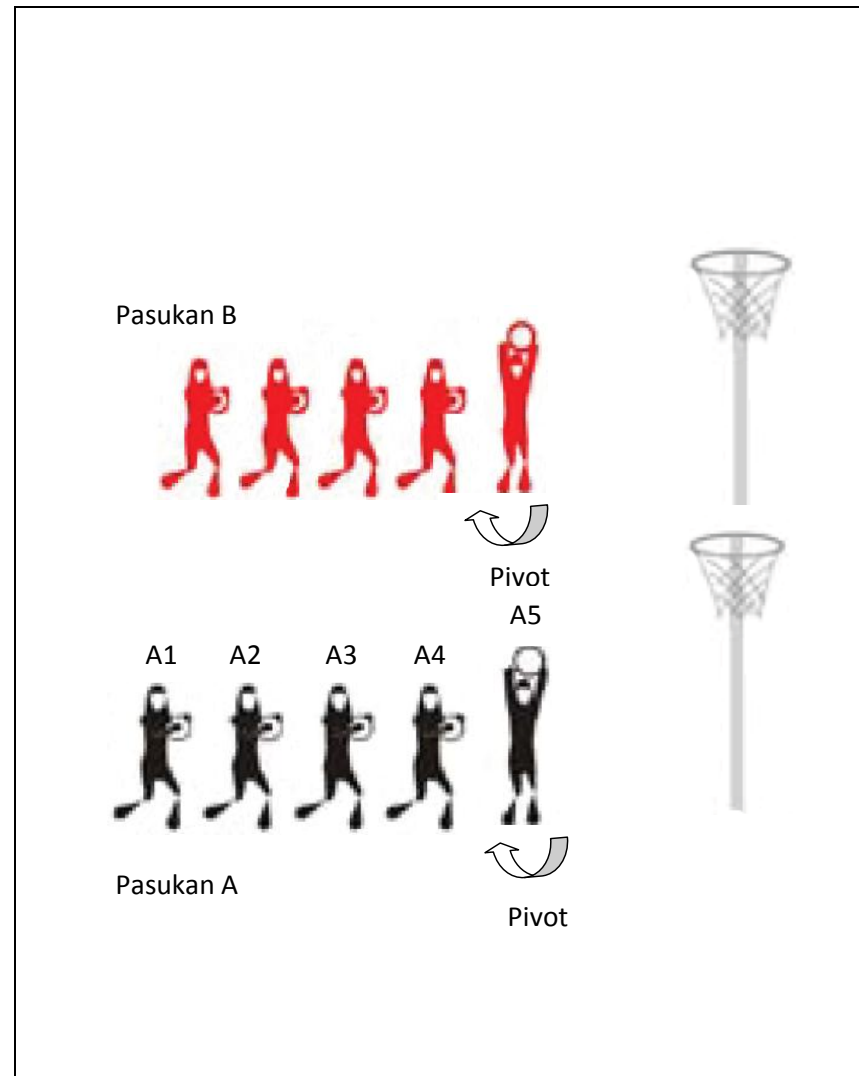
LOB BERGANTI JARING

Organisasi

- 10 orang murid
- 5 orang murid dalam satu pasukan
- 2 biji bola
- 2 tiang gol
- 1 jam randik

Prosedur

- Pasukan A dan B akan bermain serentak
- A1 akan lob bola kepada A2, A2 kepada A3, A3 kepada A4, A4 kepada A5.
- Apabila A5 mendapat bola, A5 pivot menghadap ke arah tiang gol dan membuat jaringan (sekali percubaan sahaja).
- A5 akan berlari dan berdiri di hadapan A1, untuk meneruskan permainan
- Permainan diteruskan sehingga A1 mendapat giliran menjaring
- Pasukan yang berjaya memungut bilangan gol yang banyak akan dikira sebagai pemenang
- Pasukan B juga akan melakukan perkara yang sama.



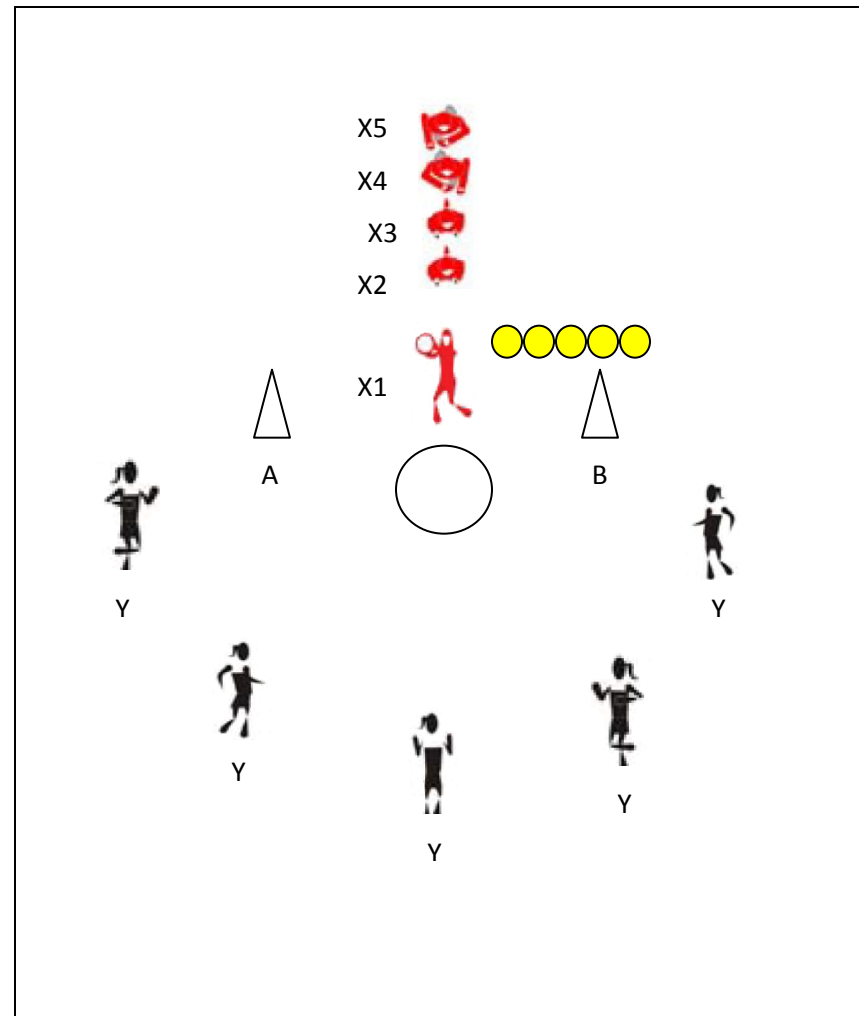
LANTUN LARI

Organisasi

- 10 orang murid
- (5 orang satu kumpulan)
- 5 biji bola
- 2 biji kon
- 1 gelung rotan

prosedur

- Pasukan X akan jadi pepadang, manakala pasukan Y akan melakukan lantunan bola mengikut giliran.
- X1 akan melantun bola ke dalam gelung rotan satu persatu. Pepadang tidak dibenarkan bergerak ketika lantunan dilakukan.
- Setelah kelima-lima bola dilantun, X1 perlu berlari ulang alik dari kon A ke kon B manakala pasukan Y perlu mengumpul kesemua bola yang telah dilantun tadi ke dalam gelung rotan.
- X1 perlu menamatkan larian apabila semua bola telah dikumpul di dalam gelung rotan.
- Pasukan akan bertukar gelanggang setelah kelima-lima ahli pasukan X membuat lantunan.
- Pasukan yang mendapat larian paling banyak dikira pemenang.



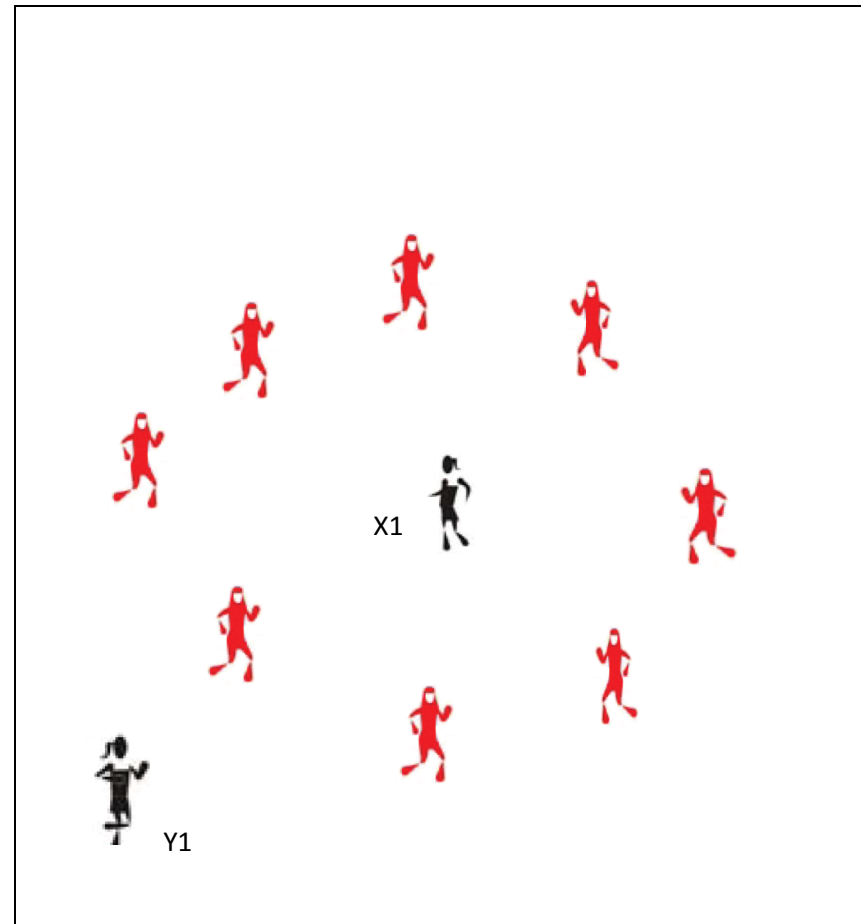
No Parking

Organisasi

- Kumpulan murid (10 orang)

Prosedur

- Murid perlu membuat satu bulatan.
- 2 orang murid,seorang akan mengejar (X1)dan seorang perlu berlari(Y1). Arah larian adalah bebas.
- Y1 akan masuk ke dalam bulatan dan berhenti di depan mana-mana murid yang dipilihnya. Murid yang berdiri di belakang Y1 perlu berlari dan X1 perlu mengejar sehingga dapat.
- Begitulah seterusnya sehingga permainan tamat.



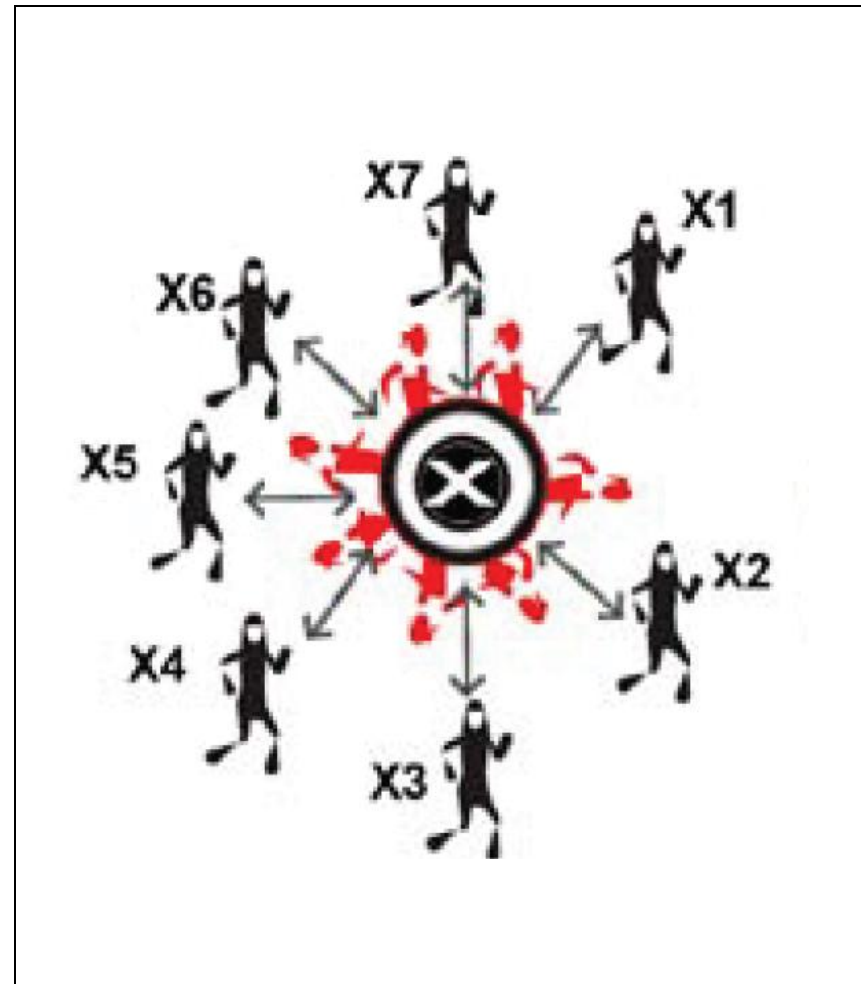
SOTONG AKTIF

Organisasi

- 8 vs 8
- 2 biji bola

Prosedur

- X akan menghantar bola kepada manamana pemain X di luar gelung dan akan menerima semula.
- Pemain di luar boleh bertukar hantaran sebelum menghantar kepada pemain X di dalam gelung.
- Lakuan diteruskan sehingga pemain S dapat merampas hantaran antara X.
- Pasukan akan bergilir bertukar tempat.
- Masa permainan di tentukan oleh guru.



Long Ball

Organisasi

- 2 pasukan, X dan Y
- 1 pasukan 9 orang murid
- 3 gelung
- 1 bola

Prosedur

- X bertindak sebagai pembaling dan Y sebagai pepadang
- Pembaling berdiri di *home base* untuk menerima bola daripada *pitcher* dan menghantar bola sejauh mungkin ke atas padang. Kemudian berlari ke *long plate* dan balik semula ke *home base*.
- Jika X Berjaya kembali semula ke *home base* 2 mata dikumpul.

Peraturan

- Pembaling akan terkeluar jika pepadang dapat menyambut bola, disentuh dengan bola oleh pepadang, mencuri larian untuk kembali ke *home base*.
- Pembaling dan pepadang akan bertukar apabila tiga pemain terkeluar dalam setiap perlawanan

