



**100  
AKTIVIT  
&  
GAMES  
KREATIF  
USRAH**

# IcE brEAKIng



## Tempat Ini Asalku

---

**Bahan:** Peta Malaysia yang besar

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengeluarkan peta Malaysia bersaiz besar dan membentangkannya di depan peserta.
2. Setiap peserta diberikan arahan; "Tunjukkan di mana tempat asal anda. Anda hendaklah menceritakan tentang rumah, kawasan di sekitar anda, aktiviti penduduk kawasan anda, apakah yang menarik tentang tempat anda dan pelbagai lagi perkara yang relevan."
3. Setiap peserta di beri 5 minit seorang untuk menceritakan tentang tempat asal dan bersoal jawab.

## Kotak Puaka

---

**Bahan:** Kotak dan gulungan-gulungan kertas yang mempunyai soalan-soalan tentang diri.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator menyediakan kotak yang berisi pelbagai soalan seperti makanan yang disukai, ciri-ciri kawan idaman, kelakuan dibenci, perbuatan luar biasa yang biasa dilakukan, dan soalan-soalan lucu atau aneh yang difikirkan sesuai.
2. Para peserta dikehendaki menjawab soalan seikhlas mungkin.
3. Soalan diri yang lucu akan menggamatkan suasana!

## Ya atau Tidak?

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta bertanya soalan kepada rakan anda yang terpilih soalan yang hanya akan dijawab dengan Ya atau Tidak sahaja."
2. Fasilitator akan memilih peserta pertama yang akan diajukan soalan.
3. Peserta lain perlu memberi soalan sehinggalah cukup 20 soalan.
4. Soalan yang melucukan akan menjadikan suasana aktiviti ini lebih menyeronokkan.

## Ta'aruf Tisu

---

**Bahan:** Tisu

**Perlaksanaan:**

1. Peserta yang baru mendaftar diminta mengambil sebanyak mana tisu yang mereka perlukan kerana selepas ini tiada lagi tisu yang akan dibekalkan kepada mereka.
2. Selepas itu ta'aruf dilakukan mengikut sebanyak mana tisu yang dibekalkan.
3. Peserta yang ambil lebih akan diminta menyebut lebih banyak perkara yang perlu diketahui tentang diri mereka.

---

## Ta'aruf Bola Tennis

---

**Bahan:** Bola tenis

**Perlaksanaan:**

1. Salah seorang Peserta dipilih untuk memulakan aktiviti ini.
2. Peserta akan diberikan sebiji bola tenis.
3. Peserta akan memulakan ta'aruf dengan memperkenalkan nama dan butir-butir seperti berikut; Nama, Asal, Kelas, Hobi, Cita dan apa-apa sahaja yang dirasakan perlu oleh Fasilitator.
4. Selepas selesai peserta pertama akan melontar bola ke arah sesiapa yang dikehendaki.
5. Ulangi sehingga semua Peserta habis memperkenalkan diri.

---

## Memoir seorang aku...

---

**Bahan:** Pen dan kertas

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan kertas A4 putih dan meminta Peserta menulis memoir.
2. Memoir merupakan satu tulisan orang yang berjaya mengenai kesusahan dan cabaran hidup yang mereka hadapi sebelum mencapai kejayaan.
3. Ini adalah merupakan penulisan olok-olok yang mana Peserta akan membayangkan cita-cita mereka dan menulis seolah-olah mereka telah melalui kesemua cabaran dan dugaan yang sengaja diadakan.
4. Permainan ini akan membantu Peserta mula merancang matlamat hidup mereka.

---

## Hari ini dalam sejarah

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memilih hari yang sesuai untuk menjalankan modul ini.
  2. Para Peserta diminta berkongsi peristiwa yang berlaku dalam hidup mereka pada tarikh atau hari (tarikh atau hari semasa modul digunakan)
  3. Apakah peristiwa tersebut dan mengapa ia sukar dilupakan. Apa pengajaran disebalik peristiwa tersebut.
-

## Ada Apa Dalam Dompot

---

**Bahan:** Dompot

**Perlaksanaan:**

1. Para peserta diminta mengeluarkan dompet masing-masing.
2. Mereka diminta memilih satu benda yang berada dalam dompet mereka yang mempunyai kenangan yang mereka tidak dapat lupakan.
3. Peserta lain dibenarkan bertanya lebih lanjut tentang barang kenangan tersebut.

## Jet Bernama

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan kertas A4 kepada peserta.
2. Beri arahan; "Anda dikehendaki menulis nama, penampilan diri (pakaian yang anda pakai-jenis, warna, bertopi atau bertudung) yang mudah dilihat.
3. Minta peserta melipat kertas membentuk jet.
4. Arahkan peserta membaling jet dengan sekuat hati. Apabila jet jatuh minta peserta kutip dan campakkan sekali lagi jet dengan sekuat hati. Minta peserta kutip dan baca maklumat yang ada di dalam jet.
5. Bagi masa selama 60saat untuk peserta mencari tuan punya jet.
6. Mereka dikehendaki berkenalan selama 2 minit.

## Ya atau Tidak?

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta bertanya 10 soalan kepada rakan anda yang hanya akan menjawab Ya atau Tidak?"
2. Pelbagaikan soalan yang ingin ditanyakan.
3. Aktiviti ini akan lebih menyeronokkan jika soalan yang ditanya soalan yang luar dari biasa.

## Hilang Ingatan

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberikan arahan; "Dalam aktiviti ini para peserta akan bergilir menjadi 'orang hilang ingatan'. Anda yang perlu mengingatkan kembali 'orang hilang ingatan' tentang dirinya. 'Orang hilang ingatan' boleh bertanya kepada ahli kumpulan lain soalan-soalan berkaitan dirinya."
2. Aktiviti ini adalah untuk menguji sejauh mana ahli-ahli kumpulan tahu latarbelakang rakan mereka.

## Mengajuk

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta mengajuk rakan anda yang mana mungkin ada kata-katanya atau perkataannya yang menjadi identiti kepada dirinya."
2. Pastikan peserta tidak mengajuk perkara yang akan membuatkan rakan mereka terasa hati.

## Pantun Diri

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberikan arahan, "Anda dikehendaki menulis 3 rangkap pantun 4 kerat tentang diri anda."
2. Fasilitator memberi masa selama 20 minit untuk peserta mengarang pantun yang berkaitan diri mereka.
3. Peserta membentangkan hasil karya mereka dihadapan rakan-rakan yang lain.
4. Aktiviti boleh divariasikan lagi dengan menulis sajak, syair atau gurindam.

## 2 Kebenaran 1 Penipuan

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan memberikan arahan, "Anda diminta menceritakan 2 perkara yang benar tentang diri anda dan satu lagi perkara yang tidak benar. Perkara tersebut mestilah perkara yang orang lain mungkin tidak jangkakan tentang diri anda. Orang lain perlu meneka perkara manakah yang benar dan mana yang tidak benar."
2. Apabila peserta menceritakan tentang 3 perkara tersebut setiap peserta perlu meneka.
3. Kemudian peserta akan mendedahkan apakah perkara berkenaan.

\*Permainan yang baik untuk mengenali seseorang dengan lebih dekat. Ia juga baik untuk menilai sejauh mana jangkakan seseorang kepada orang lain.

## Gambar Keluarga

---

**Bahan:** Pensil dan Kertas A4

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan kertas A4 kepada peserta.
2. Fasilitator memberikan arahan; "Anda diberi masa 15 minit untuk melukis gambar keluarga anda"
3. Selepas peserta selesai melukis gambar keluarga mereka minta mereka menceritakan tentang setiap ahli keluarga mereka.
4. Peserta digalakkan bertanya soalan.

## Rancangan Temubual

---

**Bahan:** Kamera Video atau Handphone mempunyai kamera video.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator meminta peserta memilih pasangan mereka.
2. Setiap peserta perlu membuat rakaman temubual bersama rakan mereka. Mereka perlu saling menemubual. Setiap seorang perlu menyiapkan rakaman temubual selama 5 minit tentang rakan mereka.
3. Cara persembahan terpulang pada kreativiti peserta.
4. Peserta diberi masa seminggu untuk menyiapkan temubual.
5. Pada hari yang ditetapkan, fasilitator akan menyiapkan Komputer dan LCD Projektor untuk menayangkan hasil rakaman mereka.

## Ada Apa Dengan Nama

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan berkata, "Setiap orang mempunyai nama. Setiap nama mempunyai kisah yang tersendiri. Kemungkinan nama dipilih berdasarkan nama tokoh-tokoh tertentu, nama yang unik atau sebagainya. Anda perlu menceritakan kisah disebalik nama anda."
2. Fasilitator boleh turut serta dalam aktiviti ini.

\*Kita akan terkejut setiap nama mempunyai kisah yang tersendiri. Permainan ini boleh dipelbagaikan dengan membincangkan nama gelaran yang diberikan oleh akwan dan sebagainya.

## Kenangan Terindah

---

**Bahan:** Pensil dan kertas

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator bermula dengan bercerita, "Setiap seorang mempunyai kenangan terindah yang tidak dapat dilupakan. Anda semua diminta melukis kartun untuk menceritakan tentang kenangan terindah anda. Anda diberi masa selama 30 minit untuk mengingat kembali dan melukis kenangan terindah anda."
2. Minta peserta membentangkan storyboard masing-masing untuk diceritakan kepada rakan-rakan mereka.

\* tidak boleh melukis bukan alasan dalam melaksanakan aktiviti ini. Penggunaan lukasan orang lidi dibenarkan 😊

## Aku Ingin Mengubah Dunia

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan kertas A3 dan memberikan arahan, "Anda diminta menceritakan cita-cita anda. Bagaimana cita-cita anda boleh membantu dalam mengubah dunia. Cita-cita anda hendaklah divisualkan dengan melukis lakaran dalam bentuk visual."
2. Peserta diberi masa 20 minit untuk melukis dan selepas tamat setiap peserta membentangkan hasil lakaran mereka.
3. Pada akhir sesi, para peserta perlu memberikan kata-kata semangat kepada pembentang.

## Pakaian Kesukaan

---

**Bahan:** Pakaian kesukaan peserta.

**Perlaksanaan:**

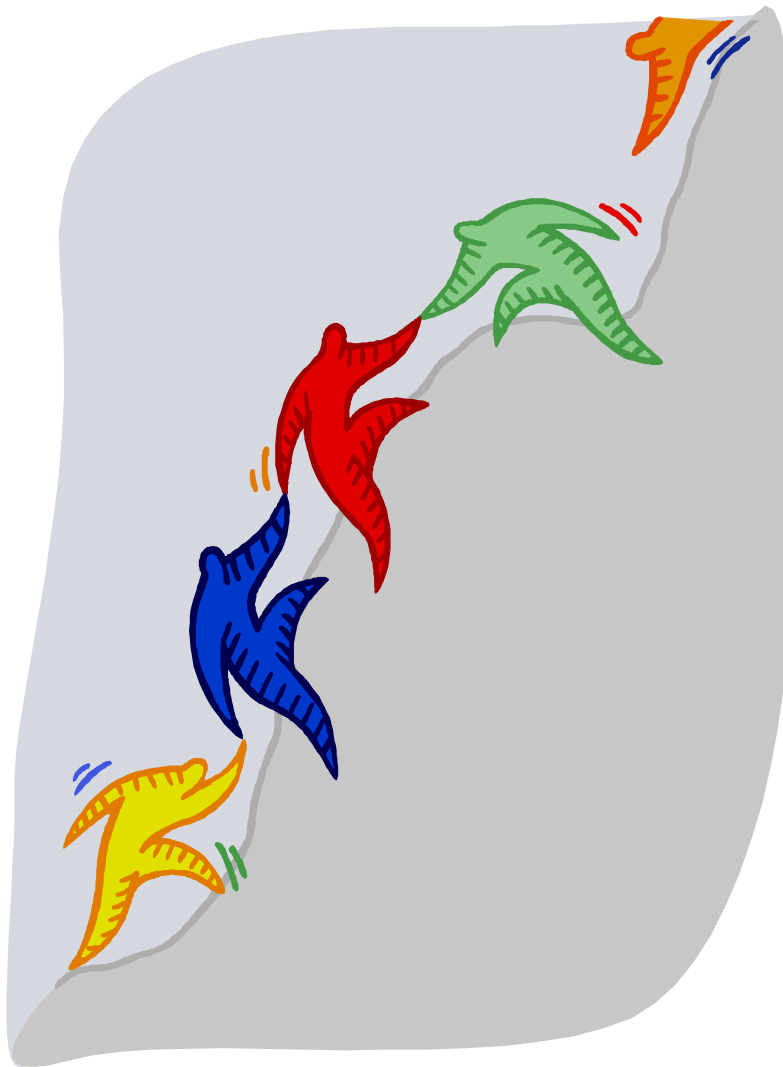
1. Sebelum aktiviti ini dijalankan, fasilitator memaklumkan lebih awal kepada peserta agar bersedia dengan pakaian kesukaan masing-masing.
2. Semasa aktiviti, fasilitator akan meminta peserta berkongsi kisah mengapakah pakaian yang mereka itu menjadi pakaian kegemaran mereka.
3. Jika ada peserta yang tiada pakaian kegemaran, tanya apakah cara mereka memilih pakaian yang mereka pakai.

\*Boleh dipelbagaikan dengan menggunakan tema anak patung kegemaran, topi kegemaran, barang kegemaran atau bantal busuk kegemaran 😊



**tEAm**

**bUllding**



## Mengapung Bola

---

**Bahan:** Bola tampar atau bola getah.

**Perlaksanaan:**

Permainan ini memerlukan kawasan lapang yang luas untuk memudahkan pergerakan. Peserta akan dipecahkan kepada beberapa kumpulan yang setiap ahli tidak boleh kurang daripada 10 orang. Kumpulan perlu memastikan bola perlu sentiasa di atas yang mana tidak boleh langsung mengenai tanah atau lantai.

Mereka diminta memilih sama ada semua memukul dengan tangan kanan sahaja, tangan kiri sahaja, memukul dengan berdiri dengan sebelah kaki sahaja atau apa-apa cara yang difikirkan sesuai. Kedua-dua bleh tangan sahaja yang tidak dibenarkan. Mereka diberi 3 kali percubaan. Mereka dibenarkan berbincang untuk membuat bola tidak mengenai tanah lebih lama dari kumpulan yang lain.

**Perbincangan:**

Adakah masa yang diambil untuk mengapungkan bola lebih lama dari cubaan pertama? Adakah perbincangan membentuk dalam mengapungkan bola lebih lama? Apakah kesilapan yang menyebabkan bola terjatuh ke tanah?

## Si Buta Berbaris

---

**Bahan:** Penutup Mata

**Perlaksanaan:**

Para peserta akan diagihkan kain untuk mengikat mata. Mereka diminta untuk berbaris mengikut ketinggian dan tarikh lahir mengikut susunan.

Para peserta perlu menggunakan kreativiti masing-masing untuk memastikan mereka dapat berbaris mengikut susunan yang betul.

## Tikar Terbang Terbalik

---

**Bahan:** Tikar atau Permaidani lama.

**Perlaksanaan:**

Para peserta diminta berdiri di atas tikar atau permaidani lama. Fasilitator, "Anda sedang menaiki permaidani terbang. Apabila anda mula terbang anda dapati sebenarnya permaidani anda terbalik. Untuk mendarat anda perlu menterbalikkan permaidani tersebut. Untuk menterbalikka permaidani tersebut pastikan tiada siapa yang terkeluar dari permaidani.

Bincang bersama kumpulan anda, bagaimana hendak menterbalikkan permaidani tersebut.

---

## Si Buta Berjalan-jalan

---

**Bahan:** Penutup mata

**Perlaksanaan:**

Permainan ini memerlukan komunikasi yang baik antara ahli kumpulan. Para peserta akan dibahagikan kepada dua kumpulan, satu kumpulan menjadi orang buta dan satu kumpulan lagi menjadi pemandu jalan.

Fasilitator akan membuat lorong berjalan yang bengkok-bengkok untuk menyusahkan lagi si buta untuk berjalan. Halangan yang berupa kayu yang merentangi jalan boleh juga diletakkan. Kumpulan orang buta perlu bergerak dari satu check point ke check point lain yang telah ditetapkan. Kumpulan pemandu jalan perlu memastikan rakan-rakan mereka berjalan sehingga ke penamat. Pemandu jalan perlu membantu rakan-rakan mereka berjalan dengan hanya menggunakan suara. Pastikan kumpulan orang buta tidak bertembung.

Permainan yang amat sukar, memerlukan komunikasi dan strategi pergerakan yang teratur.

## Berpindah Pulau

---

**Bahan:** Kapur

**Perlaksanaan:**

Aktiviti ini dimainkan di atas simen. Fasilitator akan membuat empat segiempat bermula dari yang paling besar sehinggalah ke yang paling kecil. Jarak di antara segiempat mestilah boleh dilangkah oleh kumpulan tersebut.

Peserta perlu berusaha untuk memastikan mereka dapat muat didalam segiempat tanpa seorang pun ahli kumpulan mereka yang terkeluar. Lebih sempit segiempat permainan akan menjadi lebih menarik.

## Menara Tin

---

**Bahan:** Tin minuman kosong yang masih berkeadaan baik dan tilam keselamatan.

**Perlaksanaan:**

Permainan diadakan secara persaingan dengan kumpulan lain. Kumpulan perlu membuat strategi untuk memastikan susunan tin mereka akan menjadi yang paling tinggi berbanding kumpulan lain.

Jika tidak boleh mencapai peserta perlu memanjat bahu rakan mereka atau apa sahaja cara memastikan ketinggian maksimum dapat dicapai. Penggunaan tangga tidak dibenarkan. Aktiviti ini memerlukan tilam keselamatan. Ditakuti ada yang alami kecederaan.

---

## Kawasan Radioaktif

---

**Bahan:** Tiga kepingan plywood atau papan lebih kurang 1m<sup>2</sup>

**Perlaksanaan:**

Kumpulan mesti memikirkan bagaimana hendak memindahkan kumpulan dari satu tempat ke tempat yang dalam jarak 10 meter tanpa menyentuh tanah atau lantai dengan menggunakan 3 keping papan atau plywood. Tiada satu bahagian badan pun dibenarkan tersentuh lantai. Jika ada ahli kumpulan yang terkena lantai. Maka ahli kumpulan tersebut terkeluar. Kumpulan yang pantas dikira sebagai pemenang.

**Variasi:**

Ia boleh diadakan secara pertandingan yang mana setiap kumpulan bergerak serentak. Atau satu kumpulan bermula dulu dan kumpulan lain mengejek (jgn berlebihan)

## Boling Lain Macam

---

**Bahan:** Botol Mineral Water 1.5m dan bola getah.

**Perlaksanaan:**

1. Peserta dipecahkan kepada dua kumpulan.
2. Kumpulan dipisahkan sejauh 50 meter.
3. Setiap kumpulan dibekalkan dengan satu bola getah dan 10 botol mineral water 1.5Liter.
4. Kumpulan pertama memulakan permainan dengan menyusun botol mineral water dalam susunan seperti boling. Dan berdiri dalam jarak 40 meter dari botol tersebut.
5. Kumpulan kedua akan memegang bola beramai-ramai dan mencampakkan bola ke arah botol mineral pihak lawan dengan jarak dari sasaran sejauh 60 meter. Kumpulan pertama akan menyelamatkan botol mineral dari terkena bola. Botol terkena bola hendaklah dikeluarkan.
6. Tukar peranan kumpulan, berselang seli bagi setiap satu balingan. Kumpulan yang habis dahulu botol mineral dikira kalah.

## Surat Khabar Penyelamat

---

**Bahan:** Surat Khabar Lama

**Perlaksanaan:**

Matlamat permainan ini adalah untuk memindahkan peserta dari satu tempat ke tempat yang lain sejauh 15 m dengan menggunakan 5 keping surat khabar. Lantai diumpakansebagai kawasan bertoksik. Jika tersentuh maka peserta akan mati serta merta. Mereka perlu memikirkan cara agar mereka dapat merentasi dengan menggunakan surat khabar. Jika ada surat khabar yang koyak semasa permainan ini berlangsung suratkhabar tersebut tidak dibenarkan digunakan lagi.

**Variasi:** Permainan ini boleh dimainkan secara pertandingan atau aktiviti LDK.

## Memimpin Si Buta

---

**Bahan:** penutup mata satu setiap seorang.

Setiap orang berbaris dalam satu barisan dan letak tangan di bahu orang dihadapan. Semua orang kecuali orang yang pertama mata dengan kain yang dibekalkan. Orang pertama yang dipilih akan mengetuai perjalanan tersebut. Kumpulan tersebut perlu berkomunikasi untuk memastikan perjalanan lancar melalui kawasan-kawasan yang berhalangan atau sempit.

**Perbincangan:**

Adakah setiap ahli kumpulan bekerjasama?

Bagaimana ahli kumpulan berkomunikasi

Apakah yang anda belajar daripada aktiviti ini?

## Pindah Bola

---

**Bahan:** Kain dan Bola

**Perlaksanaan:**

Peserta dipecahkan kepada beberapa kumpulan yang mana setiap kumpulan perlu mempunyai ahli di antara 8 atau 10 orang. Kumpulan itu akan dipecahkan lagi kepada dua kumpulan. Permainan ini memerlukan kerjasama yang tinggi antara kumpulan.

Dua kumpulan yang dipecahkan dari satu kumpulan asal tadi akan dipisahkan dengan jarak sejauh 20meter. Mereka perlu memindahkan bola satu sama lain dengan hanya menggunakan kain. Dalam masa 2 minit mereka perlu memindahkan bola sebanyak yang mungkin. Semua kumpulan perlu bermain serentak. Kumpulan yang paling banyak memindahkan bola adalah pemenang.

## Cabaran Tisu

---

**Bahan:** Tisu dan penanda.

**Perlaksanaan:**

Para peserta diminta membentuk satu bulatan yang besar dengan memegang tangan masing-masing. Para peserta di beri tisu satu setiap seorang. Para peserta diminta tidak lagi memegang tangan rakan mereka tapi perlu memegang hujung tisu rakan mereka dan rakan mereka turut hujung tisu yang sama.

Mereka perlu bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain yang akan ditentukan oleh fasilitator. Jika ada tisu yang terputus balik semula ke checkpoint dan ulangi pergerakan semula. Ulangi sehingga semua berjaya ke checkpoint yang lain tanpa mengoyakkan tisu.

---

## One For All, All For One

---

**Bahan:** Pensel dan belon

**Perlaksanaan:**

Peserta diminta membawa pensel masing-masing sebelum aktiviti ini dimulakan. Fasilitator memberikan belon yang telah ditiup sederhana besar dan meminta menggunakan belakang pensel untuk menahan belon dari jatuh. Peserta perlu berusaha untuk melepasi cabaran masa 1 minit, 2 minit, 5 minit. Permainan ini memerlukan daya kesabaran dan semangat berpasukan yang tinggi.

**Variasi:**

Permainan ini boleh dilakukan secara perlawanan antara kumpulan. Kumpulan yang bertahan paling lama diisytiharkan sebagai pemenang.

## Apa yang penting? KERJASAMA

---

**Bahan:** Pensel bersaiz besar dan Manila Kad

**Perlaksanaan:**

Para peserta diminta memegang pensil bersaiz besar bersama-sama. Mereka diminta menulis perkataan KERJASAMA dengan syarat tiada seorang pun yang boleh melepaskan pegangan dari pensil tersebut. Fasilitator perlu memastikan tangan peserta tidak terlepas dari pensil besar. Permainan boleh juga dilakukan dengan menggunakan pen marker yang diikat pada sebatang kayu penyapu.

## Perjalanan Sebiji Belon

---

**Bahan:** Belon

**Perlaksanaan:**

Fasilitator memberikan arahan, "Anda diminta memindahkan belon berkenaan dengan semua jari anda mesti menyentuh belon di tangan saya. Anda perlu memindahkan belon ini dari garisan mula sehingga garisan tamat."

Fasilitator perlu menandakan checkpoint untuk peserta memulakan permainan dan menamatkan permainan.

**Variasi:**

Aktiviti ini boleh dipelbagaikan lagi dengan membuat halangan yang perlu diharungi oleh peserta.

---

## Dalam Lingkungan

---

**Bahan:** Papan plywood, kapur, pembaris dan bola pingpong

**Perlaksanaan:**

Fasilitator menggunakan kapur dan pembaris untuk menandakan mana-mana bahagian dengan segiempat sama bersisi 10cm. Peserta perlu memastikan semasa mereka membawa plywood tersebut bola pingpong tidak boleh keluar dari garis yang ditanda dengan kapur. Mereka perlu bergerak dengan berhati-hati dan mengimbang bola agar kekal dalam kotak yang ditandakan.

**Variasi:**

Boleh diadakan secara persaingan antara kumpulan. Peserta dibenarkan untuk mencuba beberapa kali agar mereka biasa dengan mengimbang bola pingpong.

## Botol Berlubang

---

**Bahan:** Botol 1.5liter yang dilubangkan dengan paku halus dan air.

**Perlaksanaan:**

Peserta diminta menutup semua lubang di tepi botol dengan menggunakan jari-jari mereka. Fasilitator akan mengisi air ke dalam botol dengan menggunakan paip getah ke dalam botol. Para peserta perlu memastikan setiap lubang telah ditutup dengan jari. Para peserta perlu bergerak ke satu checkpoint ke checkpoint yang lain dengan memastikan tiada air yang tumpah.

**Variasi:**

Aktiviti ini boleh dipelbagaikan dengan merentas halangan sambil membawa botol. Masa yang lama boleh diperuntukkan untuk melihat sama ada peserta mengalah dengan cepat atau tidak.

## Perjalanan Belon-Belon

---

**Bahan:** 10 belon bagi setiap kumpulan yang mempunyai antara 5-10 orang peserta.

**Perlaksanaan:**

Setiap kumpulan membentuk bulatan, 10 biji belon akan dimasukkan di tengah-tengah. Peserta dikehendaki menghimpit belon dan pastikan tiada belon yang mencecah lantai. Para peserta perlu berjalan dari satu checkpoint ke checkpoint yang lain sejauh 30 meter. Bagi setiap belon yang pecah atau terkeluar sepanjang perjalanan akan didenda. Bagi 1 belon semua ahli kumpulan akan didenda ketuk ketampi 10 kali.

## Lihat, Lari & Buat

---

**Bahan:** Gambar pemandangan@suasana sesuatu tempat, Whiteboard/kertas mahjong dan Pen Marker.

**Perlaksanaan:**

Para peserta dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Setiap satu kumpulan terdiri daripada seorang peninjau, penterjemah pesanan dan selebihnya ialah penyampai pesanan. Peranan penyampai pesanan sama seperti permainan telefon buruk yang mana mereka perlu menyampaikan pesanan kepada rakan di sebelah mereka dan rakan mereka itu perlu menyampaikan kepada rakan lain disebelha dan tidak dibenarkan bertanya semula untuk mengesahkan.

Peninjau akan melihat sebuah gambar dan akan menyampaikan kandungan gambar tersebut kepada penyampai pesanan. Penyampai pesanan akan past kepada semua penyampai sehingga berita itu sampai kepada penterjemah. Penterjemah akan cuba menterjemahkan mesej tersebut.

## Bola Baldi

---

**Bahan:** Bola getah dan baldi

**Perlaksanaan:**

Permainan ini dimainkan sama dengan peraturan bola jaring. Ia cuma dibezakan melalui cara jaringan. Kumpulan akan dipecahkan kepada dua kumpulan. Mereka perlu memasukkan bola getah ke baldi pasukan lawan.

**Variasi:**

Permainan ini boleh dimainkan dengan menggunakan kelapa tua. Ia akan lebih menyeronokkan.

## Iklan Warung Mak Limah

---

**Bahan:** Kamera Video atau Handphone Berkamera

**Perlaksanaan:**

Fasilitator memberikan arahan, "Warung Mak Limah memerlukan bantuan anda untuk membuat iklan di YouTube bagi menambahkan lagi jualan goreng pisangnya ke 10,000 keping sehari. Kumpulan anda dilantik sebagai Kumpulan Kreatif Pengiklanan yang akan membuat iklan untuk Mak Limah selama 1 minit."

Fasilitator, "Anda perlu membuat iklan yang menarik ini se kreatif mungkin. Penggunaan rakaman dibenarkan menggunakan kamera video atau handphone berkamera."

Peserta diberikan masa selama 2 minggu untuk menyiapkan iklan ini.

Lebih menarik jika sebanyak mungkin kumpulan yang terlibat dalam persembahan ini yang mana kepelbagaian iklan akan dapat dilihat.



## **Jangan Menitis Walau Setitik**

---

**Bahan:** Gelas plastik lutsinar bersaiz besar atau botol mineral water 1.5liter dipotong, air dan pen marker.

**Perlaksanaan:**

Sebelum permainan ini dilaksanakan laluan berhalangan akan disediakan sejauh 100m ke 200 m. Permainan dijalankan dengan pertandingan antara kumpulan. Fasilitator mengisi air ke dalam gelas besar sehingga betul-betul penuh. Kedudukan air ditandakan dengan pen marker. Fasilitator akan meminta kumpulan memindahkan air dengan berhati-hati.

**Syarat permainan:** Semua tangan peserta perlu menyentuh botol walupun hanya meletakkan hujung jari.

Di akhir, kumpulan yang sampai terlebih dahulu tanpa menumpahkan air yang banyak dikira sebagai pemenang.

## **Seorang je?**

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

Para peserta diberikan arahan, "Setiap kumpulan perlu memikirkan cara bagaimana hendak menyembunyikan ahli kumpulan yang lain di belakang peserta pertama tanpa ahli kumpulan kedua sehingga yang terakhir dapat dilihat dari depan."

Setiap kumpulan dibenarkan memilih dua orang sebagai wakil untuk menyusun atur kedudukan rakan-rakan yang lain.

\*kumpulan yang mempunyai peserta yang berbadan besar sangat beruntung dalam permainan ini.

## **Teater Boneka**

---

**Bahan:** Patung Spongebob atau Shin Chan atau watak-watak lain yang difikirkan sesuai. Sekurang-kurang 3 watak kartun diperlukan.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberikan arahan, "Setiap kumpulan perlu mendapat 3-5 patung watak-watak kartun yang famous pada masa kini. Anda dikehendaki membuat satu persembahan boneka yang mempunyai tema tentang alam sekitar. Setiap kumpulan perlu mempunyai seorang pengarah, satu kumpulan penulis skrip dan pelakon yang akan memainkan watak boneka."
2. Para peserta diberikan masa sebulan untuk mengadakan latihan dan persediaan sebelum teater boneka diadakan.
3. Pemenang ditentukan melalui kerjasama, jalan cerita yang baik dan lakonan.

## **Kejar-kejar luar Biasa**

---

**Bahan:** Kain untuk mengikat kaki.

**Perlaksanaan:**

1. Bukan seperti permainan kejar-kejar biasa yang mana seorang akan dipilih untuk menjadi 'pengejar' dan yang lain perlu melarikan diri dari disentuh oleh 'pengejar'. Sesiapa yang disentuh akan mengambil alih peranan sebagai 'pengejar'.
2. Permainan ini dimainkan dalam kawasan yang ditandakan sebesar gelanggang badminton.
3. Permainan kali ini berbeza yang mana ia akan dimainkan dengan cara, peserta pertama akan dipilih. Apabila peserta pertama berjaya menyentuh peserta kedua. Mereka berdua pula akan menjadi pengajar yang mana kaki mereka akan diikat. Mereka perlu mengejar peserta lain. Jika salah seorang berjaya menyentuh peserta lain orang itu akan bercantum di kaki membentuk 3 orang 'pengejar'. Seterusnya sehinggalah tinggal peserta terakhir.

\*Permainan seronok dimainkan jika bilangan peserta ramai.

## **Memindahkan Air**

---

**Bahan:** Kain kanvas

**Perlaksanaan:**

1. Para peserta perlu memindahkan air dari satu checkpoint ke checkpoint yang lain dengan menggunakan kain kanvas.
2. Kumpulan yang berjaya mengisi air sehingga penuh dikira sebagai pemenang.

**Variasi:**

Permainan boleh dipelbagaikan untuk menguji kesabaran peserta dengan menggunakan cawan kecil atau plastik kecil.

## **Prittttt! Sembunyi! 1...2...3**

---

**Bahan:** Wisel dan Kain Selimut Lama

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberikan arahan, "Anda perlu bergerak secara berkumpulan dari satu checkpoint ke checkpoint yang lain. Apabila saja anda mendengar wisel berbunyi maka semua ahli kumpulan perlu menyembunyikan diri di bawah selimut. Semua ahli kumpulan perlu memastikan tiada bahagian badan yang dapat dilihat dari luar selimut dalam tempoh 3 kiraan (1..2..3)
2. Ahli kumpulan yang anggota badannya dapat dilihat akan dikeluarkan oleh fasilitator.

## 10 Gerakan Serentak

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

1. Para peserta diberi masa sejam untuk mencipta 10 jenis gerakan yang perlu mereka lakukan bersama-sama.
2. Pergerakan perlu dilakukan secara serentak.
3. Kreativiti, kerjasama dan ketepatan diperlukan dalam aktiviti ini.

## Naga - Naga

---

**Bahan:** Tiada

**Perlaksanaan:**

Kawasan permainan ditandakan. Sepanjang permainan tiada sesiapa yang terlibat dalam permainan boleh keluar dari kawasan yang ditanda. Permainan ini menarik dilakukan lebih daripada 3 kumpulan. Setiap kumpulan perlu mempunyai peserta melebihi 10 orang. Ketua akan dilantik dan dia perlu duduk di barisan paling hadapan menjadi kepala naga. Ahli kumpulan lain akan memegang bahu kawan dan perlu memastikan tangan mereka tidak terlepas dari bahu kawan semasa bergerak.

Beberapa orang fasilitator akan menjadi makanan naga. Naga-naga semua akan cuba menangkap 'makanan'. Kumpulan mana yang dapat menangkap 'makanan' sebanyak mungkin adalah pemenang.

\*pastikan jangan melakukan kekerasan sepanjang permainan ini dijalankan.

## Meriam Air

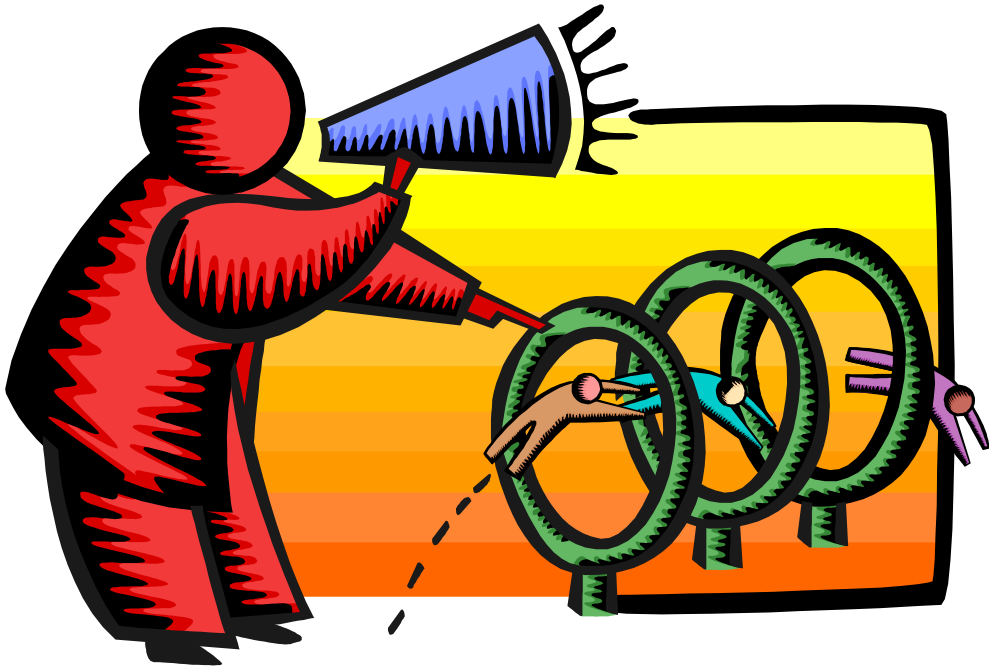
---

**Bahan:** Kain dan belon berisi air.

**Perlaksanaan:**

1. Kumpulan dibahagikan kepada 2 kumpulan.
2. Mereka akan dipisahkan dengan jarak 15 meter.
3. Setiap kumpulan akan dibekalkan dengan 2 kain dan 20 belon air.
4. Setiap kumpulan juga dibekalkan tiga meja yang akan menjadi sasaran lawan.
5. Kumpulan perlu mengebom tepat kepada tiga meja pihak lawan. Susunan meja ditentukan fasilitator. Jika bom terkena ahli pihak lawan, orang itu akan terkeluar dari permainan.
6. Syarat: Cara mengebom dilakukan dengan bom diletakkan pada kain dipegang sekurang-kurangnya empat orang ahli kumpulan dan dilempar ke arah pasukan lawan.
7. Kumpulan yang berjaya mengebom ketiga-tiga meja pihak lawan dikira sebagai pemenang.

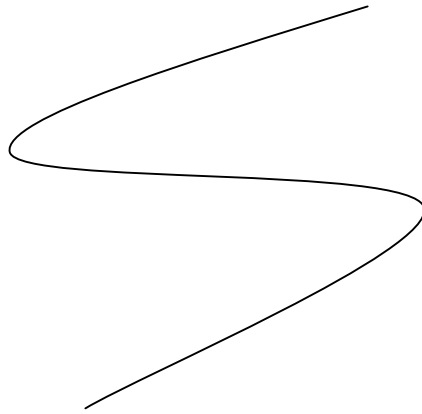
# aKTiViTi BeRFiKiR





## **LAKARAN**

Habiskan lakaran di bawah dengan melukis apa sahaja yang anda fikirkan.



## **MELEKATKAN KERTAS**

Anda ingin melekatkan dua kertas tetapi anda tidak mempunyai gam. Cadangkan beberapa cara anda boleh gunakan untuk melekatkan kertas tersebut.

## **MENGUKUR KETINGGIAN BANGUNAN**

Cadangkan 10 cara untuk mengukur ketinggian bangunan.

## **KEGUNAAN BOTOL**

Apa yang anda buat dengan 1 botol?

Apa yang anda boleh buat dengan 10 botol?

Apa yang anda boleh buat dengan 100 botol?

# aSaS2

# IslAm



# Oh! Kesian..

## Objektif:

Menimbulkan kesedaran berdakwah kepada peserta.

## Material:

-tiada-

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator bertanya, "Apakah perasaan anda pada pendakwah kristian yang melakukan dakwah untuk menarik orang memeluk agama kristian?"
2. Minta pendapat peserta.
3. Fasilitator menyambung, "Apabila ditanya kepada mereka ini jawapannya.  
"Sesungguhnya kami kesian kepada orang bukan kristian. Jika mereka tidak menerima Jesus sebagai Penyelamat Mereka, maka mereka akan masuk neraka. Kami tak sampai hati melihat anda masuk ke neraka jadi kami ingin menarik anda ke arah kebenaran kerana kami sayang kepada anda"  
Jadi persoalan saya sekarang, adakah sebenarnya mereka jahat?"
4. Minta pendapat peserta.
5. Perbincangan:
  - a. Kita mengaku Islam adalah agama yang benar tetapi mengapa kita tidak bersungguh-sungguh seperti mereka yang duduk di jalan yang salah?
  - b. Kita marah kepada mereka tetapi sedar atau tidak kita tidak pernah berasa kasihan kepada mereka?
  - c. Adakah anda akan melakukan sesuatu selepas ini? Atau anda sekadar tidak ambil peduli?

## Kesimpulan:

Lakukan usaha dakwah kepada manusia yang masih jauh dari agama Allah.



# Kecantikan Yang Membinasakan

## Objektif:

Menyedarkan tanggungjawab kita sebagai seorang muslim untuk melakukan usaha dakwah.

## Material:

Lilin dan mancis

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator menyalakan sebatang lilin dengan mancis. Pastikan di kawasan lilin dinyalakan tiada bahan yang mudah terbakar.
2. Fasilitator mencabar sesiapa yang berani untuk meletakkan tangan di atas api lilin tersebut.
3. Fasilitator bertanya "Kenapa tiada siapa pun yang berani meletakkan tangan di atas api lilin tersebut?" Kerana mereka tahu api itu akan membakar mereka, mereka akan melecur dan ia akan amat menyakitkan.
4. Fasilitator bertanya "Apa yang akan kamu lakukan jika kamu melihat seorang budak kecil pergi ke arah lilin tersebut dan ingin memegangnya?" Mereka tentu akan menjawab mereka akan menghalang kerana tidak mahu sesuatu yang buruk berlaku ke atas budak kecil itu.
5. Minta peserta kaitkan aktiviti yang mereka lakukan sebentar tadi dengan tuntutan dakwah.
6. Perbincangan:
  - a. Api : kelihatan sungguh cantik diibaratkan kesenangan dunia yang menyeronokkan tetapi membinasakan. Seperti judi, minum arak, berzina dan pelbagai lagi maksiat menyeronokkan tapi membinasakan.
  - b. Budak kecil : umpama seorang yang jahil yang jauh dari pengetahuan tentang Allah. Dan atas kejahilannya di berbuat sesuatu yang padanya nampak cukup cantik tetapi sebenarnya akan membinasakan dirinya.
  - c. Kita : bertanggungjawab untuk berusaha dengan bersungguh untuk menarik mereka jauh dari kebinasaan. Dengan nasihat, dakwah dan pelbagai lagi cara yang memberi kesedaran Supaya tidak jatuh dalam kebinasaan kerana kejahilan mereka.

## Kesimpulan:

Kita sebagai pendakwah perlu menarik manusia dari terjun ke arah jalan yang membinasakan.

# Muslim 24 jam

## **Objektif:**

Menimbulkan kesedaran betapa penting muslim memanfaatkan masa dalam kehidupan seharian.

## **Material:**

Kertas A4 dan pen

## **Perlaksanaan:**

1. Para peserta diagihkan pen dan kertas dan mereka dan diminta mencatat bagaimana mereka menggunakan masa 24 jam dalam hidup mereka. Beri peserta selama 20 minit untuk menyiapkannya.
2. Setelah peserta selesai minta setiap peserta membentangkan pengurusan masa mereka.
3. Bincangkan:
  - a. Bagaimana kita hendak merancang masa yang berkualiti dengan menggunakan sebaik-baiknya sebagai seorang muslim.
  - b. Bagaimana kita hendak menjadikan masa beribadah lebih banyak dari yang pernah kita lakukan sebelum-sebelum ini.

## **Kesimpulan:**

Dalam kehidupan seseorang muslim, ia perlu memanfaatkan walaupun setiap minit dari masanya kerana masa adalah amanah yang perlu dipergunakan dengan sebaiknya.

# Kewajipan Berdakwah

Objektif:

Memberi kesedaran tentang pentingnya berdakwah.

Material:

MP3 'Kewajipan Berdakwah'

Perlaksanaan:

1. Fasilitator meminta peserta mendengar MP3 'Kewajipan Berdakwah' dan diminta menghayati apa yang disampaikan oleh penceramah.
2. Perbincangan:
  - a. Selepas mendengar MP3 adakah anda mula ada kesedaran untuk berdakwah?
  - b. Adakah anda tahu cara untuk berdakwah yang paling mudah?
  - c. Mengapa kita perlu berdakwah? Bukankah orang dari Jabatan Agama dan PERKIM sudah menjalankan usaha dakwah?

Kesimpulan:

Dakwah adalah kewajipan setiap muslim. Anda mungkin tidak perlu menjadi pendakwah sepenuh masa, tetapi gunakan senyuman, kebaikan dan akhlak sebagai dakwah anda.

# Tangan Yang Merosakkan...

## **Objektif:**

Menunjukkan kebanyakan kerosakan yang berlaku kepada dunia sekarang bukanlah terjadi tanpa disengajakan tetapi adalah hasil dari tangan-tangan manusia yang merosakkan.

**Material:** Terjemahan Al-Qur'an, Video 'Global Warming...'

## **Perlaksanaan:**

1. Para peserta dipertontonkan sebuah video yang sangat menyentuh perasaan bertajuk 'Global Warming...'.  
2. Fasilitator meminta peserta memberi komen apa yang boleh dipelajari dari video yang telah dipertontonkan.  
3. Tanya kepada peserta "Tahukah anda Islam telah memberi amaran tentang Global Warming 1400 tahun lebih awal." Minta peserta meneka.  
4. Minta peserta buka terjemahan al-Qur'an dan baca Surah Al-Rum Ayat 41. Apakah contoh bencana di darat dan di laut yang manusia lakukan? Adakah kesannya kita rasai sekarang? Apakah yang akan terjadi jika sesuatu tidak dilakukan?

## **Kesimpulan:**

Kita yang merasai akibat akibat perbuatan kita sendiri. Jadi kita jugalah yang bertanggungjawab dalam memelihara dan memulihara bumi ini. Sesungguhnya amanah Allah kepada kita sebagai khalifah Allah untuk mentadbir bumi ini akan kembali dipersoal oleh Allah

# Nikmat Jarang Disyukuri 1...

## Objektif:

Menyedarkan peserta banyak nikmat yang Allah berikan kepada kita yang jarang kita syukuri.

## Material:

Kain pengikat mata, pensel kertas dan terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memberi arahan kepada peserta:  
"Tutup mata anda dengan kain yang telah diberikan, bergerak ke arah suara saya".  
Fasilitator akan duduk di suatu tempat tanpa bergerak dan menyebut "Saya di sini!"  
Para peserta diminta bergerak ke arah suara. Selepas semua peserta sampai. Bagi arahan selanjutnya.
2. Fasilitator memberi arahan kepada peserta:  
"Tahan nafas anda selama yang anda mampu"  
Minta peserta jangan terlalu memaksa diri.
3. Fasilitator memberi arahan kepada peserta:  
"Tulis huruf A dengan syarat tanpa menggunakan jari anda."
4. Tanya pendapat peserta apa yang mereka dapat belajar dari aktiviti yang mereka baru saja lakukan.
5. Bincangkan:
  - Adakah mereka mula mensyukuri nikmat mata, udara dan tangan dari aktiviti sebentar lagi?
  - Apa yang mereka perlu lakukan untuk menunjukkan mereka mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Allah?

## Kesimpulan:

Syukurlah nikmat yang ada pada kita, kita tidak tahu bilakah nikmat yang ada ini akan ditarik balik.

# Nikmat Jarang Disyukuri 2...

**Objektif:**

Menyedarkan peserta banyak nikmat Allah yang kita jarang syukuri.

**Material:**

Lampiran 3

**Perlaksanaan:**

1. Minta pendapat peserta apakah contoh-contoh nikmat Allah yang kita jarang syukuri.
2. Tunjukkan Lampiran kepada peserta.
3. Peserta diminta menggunakan lampiran tersebut dan membuat tazkirah selama 5 minit.
4. Fasilitator memberi masa selama 10 minit untuk menyusun isi kandungan tazkirah.
5. Para peserta akan menyampaikan tazkirah. Selepas tamat masing-masing akan menyebut beramai-ramai "ALHAMDULI LLAH!"

**Variasi:**

Boleh juga dipelbagaikan dengan setiap orang memberi tazkirah dalam perkara yang berbeza.

**Kesimpulan:**

Bersyukur adalah ciri orang yang beriman. Bersyukurlah atas semua nikmat yang Allah telah berikan kepada kita.

# Matlamat Yang Lebih Jauh

## Objektif:

Menimbulkan kesedaran kepada peserta sebagai orang Islam matlamat hidup bukan hanya sekadar dunia sahaja tetapi sehingga ke akhirat.

## Material:

Terjemahan Al-Qur'an, Pensil dan Kertas

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator bertanya kepada peserta "Siapakah antara anda yang mempunyai matlamat hidup yang ingin dicapai?"
2. Minta peserta mengeluarkan kertas dan pensil dan menulis matlamat hidup masing-masing samada kerjaya, kewangan, harta, pendidikan, melawat tempat diidamkan atau apa sahaja yang terlintas
3. Peserta diminta membentangkan tugas yang diberikan.
4. Setelah selesai pembentangan. Puji peserta yang meletakkan akhirat sebagai matlamat hidup. Tetapi tegur mereka yang tidak meletakkan Syurga sebagai salah satu matlamat mereka.
5. Buka terjemahan al-qur'an dan buka
  - a. Ayat berkaitan sebab diciptakan (Al-Thur 52:56)
  - b. Ayat berkaitan tanggungjawab (Al-Baqarah, 2:30)

## Kesimpulan:

Orang Islam perlu bermatlamat lebih jauh dari orang bukan Islam. Matlamat orang bukan Islam hanya inginkan kejayaan dan kemewahan di dunia sahaja. Tetapi bagi seorang muslim kita bukan sahaja ingin berjaya di dunia tetapi turut berjaya di akhirat.

# Sia-sia Je...

**Objektif:**

Memberi kesedaran kepada peserta perlunya kembali menilai diri meninggalkan perkara sia-sia yang telah biasa mereka lakukan kepada perkara yang lebih bermanfaat.

**Material:**

Marker Pen, Kertas Mahjong dan Lampiran 7

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan Marker Pen dan Kertas Mahjong kepada peserta.
2. Fasilitator mengarahkan peserta menyenaraikan apakah perkara sia-sia yang mereka biasanya lakukan.
3. Bincangkan:
  - a. Bagaimana mereka dapat mengubah tabiat sia-sia itu kepada sesuatu yang lebih bermanfaat. Bincangkan?
  - b. Adakah bermain permainan video adalah perbuatan sia-sia atau bermanfaat? Bentuk dua kumpulan dan debatkan.
4. Berikan lampiran dan minta mereka tulis senarai perkara sia-sia yang ingin ditinggalkan. Beri syarat hanya satu perbuatan sia-sia pada setiap minggu. Hasilnya akan ditanya oleh fasilitator dari semasa ke semasa.

**Kesimpulan:**

Sebagai muslim utamakan perkara bermanfaat dan tinggalkan perkara yang tidak berfaedah. Ia menunjukkan tanda baiknya seseorang muslim itu.



# I LOVE U... sahabat

**Objektif:**

Merapatkan ikatan persahabatan antara peserta.

**Material:**

Kotak hadiah, hadiah (barangan yang disayangi peserta) dan Lampiran 8

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan kotak hadiah lebih awal kepada peserta sebelum aktiviti ini dijalankan. Mereka diminta memasukkan benda paling berharga yang mereka ingin berikan kepada rakan mereka yang paling disayangi.
2. Fasilitator akan meminta sesiapa yang bersedia dengan hadiah untuk tampil dan menceritakan kenapa dia amat sayang kepada sahabatnya tanpa disebut nama.
3. Selepas selesai menyebut, fasilitator akan minta peserta serahkan hadiah kepada rakan mereka.
4. Edarkan Lampiran dan bincangkan apa yang boleh difahami dari hadis tersebut.

**Kesimpulan:**

Mencintai sahabat sebagaimana mencintai diri sendiri adalah salah satu tanda orang beriman. Tetapi kecintaan itu atas dasar mencari redha Allah bukan atas dasar maksiat.

## LAMPIRAN 7

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

[حديث حسن رواه الترمذي وغيره هكذا]

### Terjemah hadits :

Dari Abu Hurairah radhiallahunhu dia berkata : Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam bersabda : Merupakan tanda baiknya Islam seseorang, dia meninggalkan sesuatu yang tidak berguna baginya . (Hadits Hasan riwayat Turmuzi dan lainnya)

---

## LAMPIRAN 8

عَنْ أَبِي حَمَزَةَ أَنَسُ بْنُ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، خَادِمُ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ

[رواه البخاري ومسلم]

### Terjemah hadits :

Dari Abu Hamzah, Anas bin Malik radiallahuanhu, pembantu Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam dari Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam, beliau bersabda: Tidak beriman salah seorang diantara kamu hingga dia mencintai saudaranya sebagaimana dia mencintai dirinya sendiri.(Riwayat Bukhori dan Muslim)

# Positiflah Terhadap Masamnya Lemon

## Objektif:

Mengajar peserta cara berfikir secara positif dalam setiap ujian yang menimpa diri.

## Material:

Air kosong, Lemon, air gula dan Terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator menyediakan air lemon dengan campuran air kosong dan perahan dari buah lemon di dalam jug sederhana besar.
2. Fasilitator turut menyediakan air gula dengan campuran air panas dan gula.
3. Fasilitator memulakan aktiviti dengan memberikan air lemon tanpa gula untuk diminum oleh peserta. Selepas peserta minum, minta respons peserta.
4. Kebanyakan peserta akan menyatakan masamnya air lemon tersebut.
5. Fasilitator meminta peserta menuangkan larutan gula secukup rasa ke dalam air lemon mereka.
6. Rasa semula air lemon tersebut. 'Sedap tak?'
7. Bincangkan:
  - a) Air lemon memang masam tetapi apabila ditambah gula ia akan menjadi cukup sedap.
  - b) Begitulah kita sebagai manusia kadang-kadang kita diuji dengan pelbagai ujian yang namun jika kita boleh melihat sisi kebaikan dari ujian tersebut kepada diri kita.
  - c) Ia akan menjadi seorang yang positif dan menganggap masalah bukan sebagai beban. Tetapi sebagai sesuatu yang perlu dilakukan sesuatu.

## Kesimpulan:

(Al-Baqarah: 216)

# Bertanggung yang menyusahkan

## Objektif:

Memberi kesedaran kepada peserta kesan daripada sifat bertanggung.

## Material:

Botol yang ditebuk dan air

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator, "Setiap seorang dari anda perlu menulis satu alasan yang biasanya disebut oleh orang yang bertanggung."
2. Selepas itu, isi botol yang ditebuk dengan paku kecil dengan air dan arahkan peserta menyebut alasan mereka satu persatu selepas anda mengahbiskan ayat, "Saya perlu menyiapkan latihan yang guru/pensyarah berikan kepada saya tetapi saya rasa ..."
3. Setelah semua pelajar selesai menyebut, mereka diminta memperhatikan air yang keluar dari botol.
4. Perbincangan:
  - a. Jika saya kaitkan air yang keluar dari botol sebagai masa yang semakin berkurangan apakah yang anda dapat kaitkan dengan sikap bertanggung?
  - b. Apakah kesan jangka panjang kepada hidup seseorang yang suka bertanggung?
  - c. Adakah anda yakin anda akan hidup lama sehingga anda mampu menanggung amanah, janji, bertaubat dan sebagainya?
  - d. Bagaimana hendak membuang sikap bertanggung?

## Kesimpulan:

Sikap bertanggung adalah sikap yang akan menyusahkan diri. Kita tidak tahu bilakah kematian kita. Jika kita asyik bertanggung dalam sesuatu amanah dan kematian datang mendapatkan kita, kita akan bermasalah.

# Pengajaran 3 kopi

## **Objektif:**

Memberi kefahaman pentingnya sifat bersederhana dalam apa sahaja urusan kehidupan seharian.

## **Material:**

Kopi tiada gula, kopi gula secukup rasa dan kopi terlebih gula.

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator menyiapkan 3 jenis kopi dan meletakkan ketiga-tiga kopi di hadapan peserta.
2. Mereka dikehendaki merasa ketiga-tiga kopi.
3. Fasilitator bertanya, "Apakah yang anda dapat rasa dari ketiga-tiga kopi tadi? Kopi manakah yang menjadi kesukaan anda?"
4. Minta pendapat peserta.
5. Perbincangan:
  - a. Begitulah hidup manusia, kita perlu bersederhana dalam segala yang kita lakukan.
  - b. Jika kita terlalu melebihkan satu perkara kadangkala ia tidak baik untuk kita atau menimbulkan ketidakselesaan pada orang lain.

## **Kesimpulan:**

Bersederhanalah dalam hidup, berlebih-lebihan dalam sesuatu pekerjaan kadangkala akan menyusahkan diri.

# Nak Tak?

**Objektif:**

Memberi kesedaran kepada peserta jika mahukan sesuatu kata-kata sahaja tidak mencukupi.

**Material:**

Wang Kertas RM10

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan mengeluarkan not RM10 lalu ditayangkan dihadapan peserta.
2. Fasilitator bertanya soalan, "Siapakah yang nak duit di tangan saya ni?"
3. Biasanya peserta akan menjawab "Nak!"
4. Tanyakan sekali lagi kepada peserta, "Siapakah yang nak duit di tangan saya ni?"
5. Peserta biasanya akan menjawab "Nak!"
6. Lalu fasilitator tanya lagi soalan yang sama berulang-ulang kali.
7. Tanya peserta, apakah yang mereka pelajari daripada aktiviti tadi.
8. Perbincangan:
  - a. Ramai orang yang mahukan sesuatu, bila ditanya mereka sentiasa mengatakan mereka mahu. Bila berulang kali ditanya mereka masih mengatakan mahu. Namun, siapa yang buat sesuatu untuk mendapatkannya. Sama ada dengan meminta dari fasi atau mengambilnya dari fasi.
  - b. Begitulah sifat kita. Kita katakan kita ingin I slam kembali berubah. Apabila orang bertanya persoalan yg sama kita mengulang-ulang bahawa kita mahu. Tapi hanya sedikit di kalangan kita yang benar-benar bertindak untuk mendapatkannya.
  - c. Beginilag sifat yang dihadapi oleh umat I slam kini. Banyak bercakap dari serius untuk memastikan kata-kata itu dibuktikan melalui tindakan.

**Variasi:**

Boleh menggantikan wang RM10 dengan coklat, hadiah atau apa-apa yang difikirkan sesuai.

**Kesimpulan:**

Kata-kata perlu dibuktikan. Bukan sekadar bercakap.

# Peperiksaan Wajib

## Objektif:

Mengingatkan dunia ini adalah umpama peperiksaan wajib yang hanya sekali akan dilalui dalam hidup kita dan kita perlu melaluinya sebaik mungkin.

## Material:

Kerta Peperiksaan Olok-olok

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator akan memberitahu peserta lebih awal bahawa mereka akan melalui satu peperiksaan yang hanya dibuat sekali sahaja dan tidak boleh diulang semula.
2. Pada hari kajadian, buat seolah-olah mereka akan benar-benar diuji. Lalu edarkan kertas A4 dan minta mereka menjawab soalan-soalan dalam kertas itu.
3. Katakan kepada mereka sebenarnya tiada ujian yang dijalankan.
4. Bincangkan:
  - a. Jika benar-benar ada peperiksaan yang dijalankan dan peperiksaan itu hanya sekali sahaja dan tidak boleh diduduki semula. Apakah yang anda akan lakukan? Adakah anda duduk diam atau bersedia?
  - b. Begitulah hidup kita di dunia. Kita akan diuji dan apa sahaja amalan dan kesilapan kita di dunia ini akan dihitung. Kita perlu membuat persediaan kerana hidup kita hanya sekali. Kita perlu hidup dengan melakukan amalan dengan sebaiki mungkin.
  - c. Berbanding peperiksaan biasa yang kita tidak pasti apakah soalan yang akan keluar. Allah telah membocorkan perkara-perkara yang akan membuat kita lulus dalam peperiksaan wajib dalam hidup kita ini. Cuma sama ada kita mahu mengikutinya atau buat sebaliknya.

## Variasi:

Anda boleh mengadakan peperiksaan yang betul untuk memastikan mereka benar-benar mengalami peperiksaan sekali seumur hidup ini. Anda boleh juga mengadakan jawapan bagi soalan. Terpulang pada mereka untuk menghafal atau tidak.

## Kesimpulan:

Hidup adalah umpama peperiksaan wajib dan hanya akan dilalui sekali seumur hidup. Jadi kita perlu melaluinya dengan sebaik mungkin.

# Gilo Ko?

## Objektif:

Mempelajari betapa hebatnya kesabaran Rasulullah.

## Material:

-tiada-

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan bertanya soalan kepada peserta?  
"Gila tak orang yang boleh lagi bersabar bila...  
Orang baling batu kepada dia  
Orang baling najis kepada dia  
Orang maki hamun dia depan khalayak ramai  
Orang letak organ binatang dia masa dia tengah solat  
Tapi dia masih boleh bersabar"
2. Minta respons daripada mereka jika mereka dibuat seperti mana orang tersebut. Apa yang akan mereka lakukan?
3. Tanya mereka, "Agak-agak siapakah orang yang saya maksudkan tadi?"
4. Perbincangan:
  - a. Adakah kamu mampu bersabar apabila menghadapi apa yang dihadapi Rasulullah?
  - b. Bagaimana kita boleh belajar untuk bersabar apabila menerima sesuatu cabaran, ujian atau musibah?

Muhammad, Rasul kita tetap bersabar mengharungi pelbagai dugaan. Dengan kesabarannya dan kesungguhan dalam dakwahnya maka Islam tersebar dan kesannya sehinggalah ke hari ini. Kadang-kadang Umat Islam teruji dengan pelbagai perkara. Tetapi jika ada sekumpulan manusia yang sabar dan bersungguh menyampaikan dakwah insyaAllah kemenangan Islam akan tiba.

## Kesimpulan:

Kesabaran Rasulullah amat menakjubkan dan pada sesetengah orang agak aneh. Namun dengan kesabaran itulah Islam akhirnya tersebar sehingga ke hari ini. Yang mana generasi yang meneruskan kesabaran yang hebat dengan usaha dakwah telah menjadi sebab utama dalam penyebaran Islam.



# Kuat Tak?

**Objektif:**

Memberi semangat untuk peserta menjadi muslim yang kuat.

**Material:**

Gelas, Kerusi, Meja, Tunggul Kayu atau batu besar.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator meletak gelas, kerusi, meja, tunggul kayu dan batu di hadapan peserta.
2. Fasilitator mengarahkan setiap peserta cuba mengangkat beban berkenaan bermula dari ringan sehinggalah ke beban yang paling berat.
3. Bagi beban yang tidak dapat diangkat, beri peserta 2 peluang untuk mengangkat.
4. Bincangkan aktiviti yang mereka lakukan sebentar tadi dengan Fasilitator menunjukkan hadis dalam Lampiran.
5. Perbincangan:
  - a. Kenapa muslim yang kuat lebih disukai dari muslim yang lemah?
  - b. Bagaimana anda boleh menjadi muslim yang kuat?
  - c. Adakah kuat sahaja perlu kepada seorang muslim? Nyatakan lagi perkara yang perlu ada dalam diri seorang muslim.

**Variasi:**

Aktiviti ini boleh dipelbagaikan dengan menguji kekuatan seperti gusti lengan, tarik tali atau sebagainya.

**Kesimpulan:**

Dari Abu Hurairah r.a. katanya: "Rasulullah s.a.w. bersabda:

"Orang mu'min yang kuat adalah lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah daripada orang mu'min yang lemah. Namun keduanya itupun sama memperoleh kebaikan..."

(Riwayat Muslim)

# Di Sebalik Gelas

## Objektif:

Mengajar peserta cara berhadapan dengan masalah.

## Material:

Gelas berisi air

## Perlaksanaan:

1. Para peserta diminta membawa gelas masing-masing. Setiap peserta diarahkan mengisi air sehingga penuh.
2. Setiap orang diminta mengangkat tangan sambil memegang gelas.
3. Arahkan peserta menahan memegang gelas selama mungkin.
4. Setelah semua peserta mengalah bincangkan aktiviti yang mereka lakukan tadi.
5. Bincangkan:
  - a. Tanya kepada peserta apakah akan terjadi jika mereka memegang gelas itu selama 1 minit?
  - b. Apakah akan terjadi jika mereka memegang gelas itu selama 1 jam?
  - c. Apakah akan terjadi jika mereka memegang gelas itu selama 1 hari?
  - d. Tetapi, adakah isi kandungan gelas itu berubah?
  - e. Apabila mereka memegang gelas selama 1 minit sudah tentu mereka boleh, jika memegang selama 1 jam mereka akan berasa lenguh dan jika mereka terus memegang selama seharian. Kemungkinan mereka akan menagalami kesakitan yang teruk. Begitulah masalah di dunia ini. Jika kita terlalu memekirkannya. Semakin lama kita akan merasa lebih tertekan dan jika lebih lama ia akan memudaratkan diri kita sendiri. Tetapi masalah itu tidak juga selesai.
  - f. Berdoalah kepada Allah dan berusaha untuk menyelesaikan masalah dengan sebaik mungkin.

## Kesimpulan:

Jangan terlalu memikirkan masalah yang dihadapi, berdoalah kepada Allah agar segala masalah dipermudahkan dan diberi ilham untuk menyelesaikannya.

# Mati...

**Objektif:**

Melihat kematian secara positif

**Material:**

Terjemahan Al-Qur'an

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator bertanya, "Bagi pendapat tentang kematian, setiap seorang perlu berkongsi apabila disebut tentang kematian apakah yang akan kamu fikirkan?"
2. Fasilitator memberi peserta masa selama 5 minit untuk berfikir.
3. Minta pendapat peserta tentang kematian.
4. Bincangkan:
  - a. Apakah yang kamu fikirkan apabila melihat kematian secara negatif?
  - b. Bolehkah kamu melihat kematian secara positif? Apa yang kamu dapat belajar jika melihat kematian secara positif?
  - c. Buka terjemahan Al-Qur'an dan lihat ayat
    - i. An-Nisa' : 78
    - ii. Al-Jumaah : 8
    - iii. Al-A'raf : 34

**Kesimpulan:**

Kematian akan datang walaupun kita menyembunyikan diri di bilik kebal sekalipun. Hadapilah dengan positif dan penuhkan akaun amalan anda dengan beramal soleh dan tidak mensyirikkan Allah.

# Pasir & Batu

**Objektif:**

Memberi kesedaran menghadapi kelakuan sahabat baik.

**Material:**

Lampiran 9

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan cerita pendek yang terdapat pada Lampiran
2. Fasilitator memberi pelajar selama 5 minit untuk membaca dan memahami apakah mesej yang terdapat dalam cerita tersebut.
3. Setiap seorang membentangkan hasil bacaan mereka dan berbincang nilai-nilai yang diajar.
4. Perbincangan:
  - a) Mengapa setiap kesalahan sahabat kita, perlu ingit seperti menulis di atas pasir?
  - b) Mengapa setiap kebaikan sahabat kita, perlu kita ingat seperti memahat di atas batu?

**Kesimpulan:**

Lupakan kesalahan sahabat kepada kita, ingatlah budinya selama-lamanya.

## *Pasir dan Batu*

Pada suatu hari terdapat dua orang yang bersahabat melalui satu kawasan gurun. Semasa dalam perjalanan kadangkala mereka saling bertengkar, dan seorang menampar sahabatnya di muka. Sahabat yang ditampar itu merasa sakit kesan dari tamparan itu tanpa berkata apa-apa, lantas menulis di atas pasir, "Pada hari ini sahabat baikku menampar aku di muka"

Mereka terus berjalan sehinggalah berjumpa sebuah oasis. Mereka memutuskan untuk mandi di situ. Semasa mandi, tiba-tiba sahabat yang ditampar tadi tiba-tiba menjerit dan mula hendak lemas, lalu sahabatnya tanpa membuang masa terus terjun menyelamatkannya. Selepas sahabat yang lemas tadi tersedar, dia lalu memahat di atas batu, "Pada hari ini sahabat baikku menyelamatkan nyawaku."

Sahabat yang menampar dan menyelamatkan sahabatnya itu bertanya, "Selepas aku menyakiti kau, kau menulis di atas pasir dan sekarang kau memahat di atas batu pula, kenapa?"

Sahabatnya menjawab, "Apabila seseorang menyakiti kita, kita haruslah menulisnya di atas pasir, semoga bayu kemaafan akan memadamkan kesan itu. Tetapi jika seseorang melakukan kebaikan, kita akan memahatnya di atas batu supaya tiada apa pun yang akan dapat memadamkannya".

**Tulislah kesakitan itu di atas pasir, Pahatlah kebaikan di atas batu.**

# TV dan Radio Islam

## Objektif:

Merealisasikan pemikiran kreatif remaja belia tentang Islam yang sesuai dengan diri mereka.

## Material:

Handphone yang boleh membuat rakaman video atau kamera video.

## Perlaksanaan:

1. Minta peserta pendapat tentang rancangan TV atau Radio Islam yang ada pada masa sekarang. Adakah mereka berpuas hati dengan rancangan yang ada sekarang?
2. Para peserta akan diberikan tugas individu atau berkumpulan yang mana mereka perlu membuat rakaman video atau audio yang paling kreatif untuk tajuk yang berkaitan Islam. Tempoh rancangan ialah selama 5 minit.
3. Peserta akan dipecahkan kepada beberapa slot yang berlainan:
  - a. Dokumentari
  - b. Gameshow
  - c. Rancangan Temubual
  - d. Lawak
  - e. Rancangan memasak
  - f. Iklan
4. Peserta perlu memikirkan bagaimana elemen Islam boleh dimasukkan dalam rancangan berkenaan.
5. Peserta diberi masa 2 minggu untuk menyiapkan rakaman.
6. Semasa hari penyiaran, kesemua rakaman akan dicantumkan menjadi satu rancangan TV Islam.

## Variasi:

Fasilitator juga boleh membuat rancangan Radio Islam dengan menggunakan perakan suara.

## Kesimpulan:

Seiring dengan zaman maka Islam perlu ditampilkan dengan cara yang kreatif asalkan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

# Baik dan Buruk

## Objektif:

Memberi kefahaman yang baik dan buruk itu bergantung kepada niat si pelaku.

## Material:

Anggur, senduk, pisau, bantal dan suratkhobar.

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator meletakkan barang-barang seperti anggur, senduk, pisau, bantal dan suratkhobar di hadapan peserta.
2. Fasilitator bertanya kegunaan setiap benda tersebut kepada peserta.
3. Beri arahan kepada peserta:  
" Anda diminta berfikir bagaimana anda boleh mendapat pahala atau dosa dengan menggunakan barang-barang tersebut?"  
Peserta diberi masa 5 minit untuk berfikir.
4. Pesert diminta membentangkan hasil fikiran mereka.
5. Perbincangan:
  - a. Kita boleh mendapat pahala atau dosa dengan menggunakan barang berikut untuk:  
Contoh: Anggur      Pahala: Belanja kawan      Dosa: Buat Arak

## Kesimpulan:

Setiap satu perkara yang kita lakukan bergantung kepada niat.

# Seperti Tanah Ditimpa Hujan

**Objektif:**

Memberi kesedaran akibat sedekah yang tidak ikhlas.

**Material:**

Kawasan terdapat batu, tanah, setimba air dan terjemahan Al-Qur'an

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memilih kawasan padang yang mempunyai batu.
2. Fasilitator mengambil 2 genggam tanah dan meletakkan tanah tersebut di atas batu. Minta salah seorang peserta untuk menawarkan diri untuk melakukan perkara seterusnya. Minta peserta tersebut menuangkan air ke atas tanah yang diletakkan di atas batu tadi.
3. Minta peserta bagi pendapat apa tujuan aktiviti sebentar tadi dilakukan.
4. Tanya kepada peserta;  
"Tahukah anda apa yang anda lakukan tadi ada disebut di dalam Al-Qur'an?"
5. Minta peserta buka (Al-Baqarah, 2:261-264)
6. Perbincangan: Apakah yang anda dapat belajar dari ayat berkenaan?

**Kesimpulan:**

Buat kesimpulan berdasarkan ayat berkenaan.



# Facebook – Medium Dakwah

## **Objektif:**

Melahirkan pendakwah yang kreatif dalam menggunakan Facebook sebagai medium dakwah.

## **Material:**

Facebook

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memulakan perbincangan dengan bertanya, "Siapakah dikalangan anda yang mempunyai Facebook?"
2. "Apakah yang biasa anda lakukan apabila melayari Facebook?"
3. "Bagi siapa yang tidak tahu menggunakan Facebook anda dikehendaki belajar menggunakan Facebook dan buat satu akaun Facebook"
4. "Anda di beri masa seminggu untuk berfikir bagaimana menggunakan Facebook sebagai cara untuk berdakwah"
5. Fasilitator akan memeriksa perkembangan peserta melalui Facebook yang dibuat dan peserta perlu buat pembentangan kepada fasilitator dalam masa seminggu selam 10 minit seorang"
6. Benarkan peserta berfikir secara kreatif dan jangan mengongkong pemikiran peserta.

\*Fasilitator perlu memastikan mereka mempunyai asas Facebook dan anda juga perlu membuat kajian bagaimana Facebook boleh menjadi medium dakwah baru.

## **Kesimpulan:**

Kreativiti perlu digunakan di dalam menyampaikan usaha dakwah.

# Nikmat Tidak Terkira...

## Objektif:

Menimbulkan kesedaran kepada peserta banyak nikmat Allah yang tidak mereka syukuri.

## Material:

Kertas A4, pen dan Terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Para peserta diminta menulis sebanyak mungkin nikmat yang Allah berikan kepada mereka yang jarang mereka syukuri.
2. Apabila mereka terfikir tentang sesuatu nikmat terus tulis.
3. Bagi peserta masa selama 30 minit.
4. Bandingkan hasil tulisan mereka dengan rakan-rakan yang lain.
5. Perbincangan:
  - a. Adakah mereka tertinggal apa-apa lagi nikmat yang mungkin mereka terlupa tetapi disebut oleh rakan mereka?
  - b. Adakah semua nikmat akan habis ditulis jika kertas A3 diberikan? Kertas mahjong? Dinding bangunan? Atau satu padang adakah mereka mampu menuliskan semua nikmat berkenaan?
  - c. Adakah benar kita banyak berdoa kepada Allah semoga kita mendapat sesuatu perkara atau benda tetapi melupakan apa yang sedia ada? Pernahkah kita bersyukur?

## Kesimpulan:

*Jika kamu menghitung nikmat Allah, niscaya kamu tidak akan sanggup menghitungnya.*

**(Ibrahim: 34)**

# Sapa Kata Tak Boleh?

## Objektif:

Menunjukkan manusia mampu pergi lebih jauh dari apa yang difikirkannya.

## Material:

Pita pelekat berwarna.

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator meminta peserta beratur menghadap dinding.
2. Setiap peserta diminta menyentuh dinding setinggi mana yang mereka mampu.
3. Setiap ketinggian yang mampu dicapai oleh hujung jari mereka akan ditandakan.
4. Kemudian, setelah selesai semua peserta ditanda. Fasilitator akan menaikkan aras ketinggian sebanyak 5 cm bagi setiap ketinggian tadi yang telah dicatat.
5. Para peserta diminta mencuba semula ditempat mereka diukur tadi untuk mencapai ketinggian baru yang dinaikkan.
6. Perbincangan:
  - a. Adakah semua peserta mampu mencapai aras yang ditinggikan?
  - b. Apa yang perlu dibuat oleh semua orang untuk memastikan mereka dapat memegang ketinggian baru?
  - c. Begitulah kehidupan kadangkala, kita fikirkan yang kita hanya mampu berusaha sehingga ke satu tahap sahaja. Sebenarnya jika lebih bersungguh-sungguh dan bersusah sedikit kita akan mendapat lebih dari yang kita rasa kita mampu.
  - d. Allah kadangkala memberikan pelbagai ujian, amanah dan tanggungjawab yang pada pandangan kita tiada kemampuan. Sebenarnya jika kita ingin berusaha dan memperbaiki diri kita akan dapat menanggungnya..

## Kesimpulan:

(Surah Al-Baqarah, 2:286)

# Kejayaan Yang Sebenar

## **Objektif:**

Menyedarkan peserta apakah yang dimaksudkan dengan kejayaan yang sebenar.

## **Material:**

Kertas A4, pen dan terjemahan Al-Qur'an

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan kepada peserta:  
"Anda semua diberikan masa selama 2 minit untuk menyenaraikan ciri-ciri orang yang berjaya"
2. Para peserta diminta membentangkan apa yang mereka telah tulis sebentar tadi.
3. Tanya mereka adakah mereka tahu apakah ciri-ciri orang yang berjaya yang disebutkan di dalam Al-Qur'an.
4. Minta peserta buka Terjemahan Al-Qur'an (Al-Imran, 3:104, 110)
5. Bincangkan apa yang difahami dari ayat ini.

## **Kesimpulan:**

Kejayaan yang sebenar adalah kejayaan yang telah ditetapkan oleh Allah di dalam Al-Qur'an.

# Sesal Dahulu Pendapatan, Sesal Kemudian Neraka Tempatnya

## **Objektif:**

Menimbulkan kesadaran kepada peserta agar mula berubah supaya tidak menyesal di kemudian hari.

## **Material:**

Terjemahan Al-Qur'an

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengeluarkan kertas A4 tertulis SESAL DAHULU PENDAPATAN, SESAL KEMUDI AN NERAKA TEMPATNYA. Fasilitator meminta pendapat peserta apakah yang mereka dapat fahami dari ayat yang tertulis.
2. Buka terjemahan Al-Qur'an (Al-An'am, 6:27-28)
3. Perbincangan:
  - a. Apakah yang mereka dapat fahami dari ayat berikut?
  - b. Apakah yang mereka perlu lakukan supaya tidak termasuk dalam golongan SESAL KEMUDI AN?
  - c. Adakah terdapat perbuatan mereka yang perlu diubah agar mereka tidak SESAL KEMUDI AN?

## **Kesimpulan:**

SESAL DAHULU PENDAPATAN, SESAL KEMUDI AN NERAKA TEMPATNYA.

# IKRAR SI IBLIS

**Objektif:**

Menyedarkan peserta syaitan adalah musuh kita yang nyata dan akan sentiasa mengotakan janjinya.

**Material:**

Lampiran dan Terjemahan Al-Qur'an

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator melontarkan persoalan kepada peserta:  
"Adakah syaitan merupakan punca manusia berbuat kejahatan?"  
"Adakah anda tahu syaitan adalah antara makhluk yang paling menepati janji?"  
"Syaitan tidak pernah memungkiri janjinya dari dahulu sehingga kini"
2. Tunjukkan lampiran kepada peserta dan minta peserta cari janji syaitan yang terdapat dalam ayat yang tertulis dalam Lampiran tersebut.
3. Perbincangan:
  - a. Adakah syaitan memungkiri janji atau masih melaksanakan janjinya?
  - b. Apakah yang perlu kita buat apabila membaca ikrar syaitan berkenaan?
  - c. Adakah anda ingin berubah? Atau anda sekadar tidak ambil peduli?

**Kesimpulan:**

Iblis masih mengotakan janjinya sehingga kini dan ia akan terus mengotakan janjinya kepada Allah. Menyesatkan kita agar jauh dari Allah.

Al-Hijr  
Ayat 39



# Kita Memang Akan Diuji, Jadi Positiflah

## Objektif:

Meningkatkan keyakinan kepada peserta yang hidup kita ini akan tetap diuji.

## Material:

Terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator mengajukan soalan kepada peserta, "Siapakah di antara anda yang tidak pernah diuji? Sila ceritakan ujian yang anda pernah hadapi. Apakah pengajaran yang anda dapat dari ujian tersebut?"
2. Peserta diberi masa untuk menceritakan tentang ujian yang mereka pernah hadapi.
3. Fasilitator tanya kepada peserta "Apakah yang anda akan lakukan supaya ujian tidak lagi anda lalui?" Minta pendapat peserta.
4. Perbincangan:
  - a. Betulkan pemahaman peserta, hidup kita di dunia bukanlah untuk mengelak dari teruji. Tetapi yang lebih penting macam mana sikap kita dalam mengalami ujian yang mendatang.
  - b. Dalam Al-Qur'an Allah telah menyatakan yang kita akan diuji. Buka Terjemahan Al-Qur'an (Al-Baqarah, 2:135). Apa yang anda dapat belajar dari ayat berikut.

## Kesimpulan:

Hadapilah ujian dengan positif, setiap kesusahan itu pasti ada kesenangan.



# Treasure Hunt

## Objektif:

Memberi kefahaman kepada peserta betapa pentingnya Al-Qur'an sebagai peta hidup kita.

## Material:

Lakaran Peta dan barang-barang yang ingin dicari.

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator sembunyikan barang di sebuah tempat dan lakarkan peta yang lengkap untuk digunakan sebagai panduan mencari barang-barang tersebut.
2. Serahkan peta kepada peserta dan minta peserta cari barang yang disorokkan tersebut.
3. Bagi peserta masa untuk mencari dan minta peserta serahkan barang tersebut di tempat yang ditetapkan.
4. Setelah semua peserta telah berjumpa dengan barang yang disembunyikan. Tanya pendapat peserta apakah yang mereka dapat belajar dari aktiviti yang baru sahaja mereka lakukan.
5. Perbincangan:
  - a. Adakah mereka akan dapat berjumpa barang disembunyikan jika mereka tidak diberikan peta?
  - b. Jika peta yang diberikan tidak lengkap adakah mereka dapat berjumpa dengan tempat tersebut?
  - c. Dalam Islam, Allah telah memberikan kita peta dan orang yang membantu kita menggunakan peta tersebut ini tidak lain dan tidak bukan Allah memang ingin kita mendapat pengakhiran hidup yang baik. AL-Qur'an sebagai peta yang menunjukkan jalan dan Rasul Allah, Muhammad sebagai penunjuk jalan sebenarnya memudahkan kita mendapat kejayaan dalam kehidupan dunia dan akhirat.
  - d. Dalam Islam kita jelas dengan desitnasi yang kita ingin tuju. Kita jelas jalan yang kita perlu ikuti untuk pergi ke arah destinasi tersebut. Terpulang kepada kita ingin mengikuti atau tidak.

## Kesimpulan:

Allah telah menurunkan Al-Qur'an sebagai panduan manusia sebagai peta yang jelas agar kita dapat menemui destinasi kita yang terbaik.

# Kembara Dunia

## **Objektif:**

Menyedarkan peserta betapa pentingnya mula membuat persiapan bagi menghadapi akhirat.

## **Material:**

Peralatan Kembara dan Lampiran 10

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta merancang kembara yang akan kita jalankan pada bulan hadapan? Anda perlu menyenaraikan persediaan yang perlu dibawa pada kembara nanti. Anda diberi masa selama setengah jam untuk menyenaraikan persediaan anda."
2. Selepas setengah jam minta peserta membentangkan hasil perbincangan mereka.
3. Keluarkan lampiran dan tunjukkan kepada peserta bagaimana persediaan yang kita buat tadi dapat dikaitkan dengan hadis yang terdapat lampiran.
4. Perbincangan:
  - a. Mengapa hadis ini mengumpamakan hidup ini umpama seorang pengembara?
  - b. Apakah sikap seorang pengembara? Adakah dia selalu bersedia atau lalai?
  - c. Bagaimana anda dapat menanam sifat seperti ini di dalam diri anda?

\*kembara yang dirancang sebaik-baiknya diawasi oleh orang dewasa. Titik beratkan soal keselamatan sepanjang kembara anda. Tunjukkan apa yang anda maksudkan tentang kembara dengan sentiasa berbincang tentang hadis berikut sepanjang kembara anda. Selamat Mengembara!

## **Kesimpulan:**

Hiduplah seperti seorang pengembara yang sentiasa bersedia dengan bekalannya.

# Keutamaan Dalam Sedekah

## Objektif:

Memberi kefahaman tentang keutamaan dalam Islam walaupun dalam persoalan bersedekah.

## Material:

Not RM10

## Perlaksanaan:

1. Para peserta ditunjukkan not RM10.
2. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta berbincang siapakah orang yang paling utama untuk anda diberi sedekah RM10 tadi jika 4 jenis orang tiba-tiba datang meminta sedekah kepada anda serentak.  
Orang cacat.  
Rumah anak yatim  
Orang yang kecurian wang, tak ada duit nak balik  
Pembinaan Masjid
3. Beri peserta masa selama 15 minit untuk berbincang.
4. Perbincangan:
  - a. Apakah kriteria yang anda ambil kira untuk seseorang itu menerima RM10 tersebut?
  - b. Kenapa selain dari yang anda cadangkan anda menganggap dia tidak layak?
  - c. Apakah keutamaan yang anda ambil kira dalam bersedekah?

## Kesimpulan:

Dalam apa sahaja yang kita lakukan kita perlu melihat kepada keutamaan.

# Ujian Kejujuran

**Objektif:**

Menguji kejujuran peserta.

**Material:**

Biji rambutan yang direbus dalam air mendidih selama sejam.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator mengagihkan biji benih tanpa diberitahu biji benih ini telah direbus.
2. Fasilitator memberi arahan, "Anda dikehendaki menanam biji benih di dalam bekas kecil berisi tanah. Selepas seminggu saya mahu lihat biji benih ini bertumbuh. Biji benih siapa yang tidak tumbuh saya akan buat sesuatu kepadanya"
3. Selepas seminggu, minta peserta tunjukkan hasil biji benih yang ditanam.
4. Minta pendapat dari tuan punya pokok yang tidak bertumbuh apakah rahsia mereka sehingga pokok itu tidak tumbuh.
5. Ucapkan tahniah kepada mereka, kerana mereka telah lulus dalam ujian kejujuran. Benih ini tidak akan tumbuh kerana ia telah direbus terlebih dahulu. Jika ada benih yang tumbuh tidak lain dan tidak bukan secara logiknya ada dikalangan mereka yang menipu.
6. Bincangkan:
  - a. Apakah yang anda dapat belajar dari aktiviti yang dilakukan sebentar tadi?
  - b. Apakah ciri-ciri orang yang jujur?
  - c. Ada orang kata di zaman ini 'Orang yang jujur mudah ditipu' adakah anda bersetuju dengan kenyataan ini?

**Kesimpulan:**

Kejujuran adalah aset yang bernilai pada seseorang muslim. Orang yang jujur sentiasa dipercayai dan orang suka berkawan.

# Bisikan Syaitan

## Objektif:

Menyedarkan peserta tentang kepelbagaian taktik yang digunakan syaitan dalam menyesatkan manusia.

## Material:

-tiada-

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan berkata, "Syaitan adalah musuh kita yang nyata. Apabila hati kita cenderung kepada kejahatan dia akan menggalakkan lagi, dan jika kita cenderung kepada kebaikan dia masih boleh membawa kita kepada perkara yang tidak baik"
2. Bincangkan:  
"Apakah bisikan syaitan kepada kamu apabila ..."
  1. Kamu hendak solat
  2. Bila kamu berdua-duaan dengan perempuan yang kamu minat
  3. Apabila cikgu memuji kamu atas kerajinan kamu
  4. Bila kamu bersedekah di khalayak ramai
  5. Bila kamu sedang menonton Televisyen"
3. Syaitan boleh membawa kita kepada perkara maksiat hatta pada pandangan orang lain kita sedang melakukan perkara kebaikan. Berhati-hatilah dengan perangkap syaitan yang tidak jemu-jemu ingin menyesatkan kita.

## Kesimpulan:

Kita perlu berhati-hati supaya tidak jatuh kepada jerat syaitan yang menggoda kita samada dengan menyuruh berbuat kejahatan atau kebaikan.

# Memburu Jejak

## Objektif:

Melihat jejak-jejak kekuasaan Allah yang berada di sekeliling kita

## Material:

-tiada-

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan bercerita, "Pada satu hari anda sedang berjalan-jalan di dalam hutan. Tiba-tiba anda ternampak beberapa jejak seperti tapak kaki harimau. Lalu anda berjalan lagi, tiba-tiba anda nampak bangkai haiwan yang masih berdarah. Adakah anda akan meneruskan perjalanan untuk memastikan di hadapan anda adalah harimau atau anda sudah mengambil jalan lain." Minta pendapat peserta.
2. Perbincangan:
  - a. Adakah anda perlu lihat sesuatu benda di depan mata maka baru anda percaya kewujudan benda itu?
    - ✚ Tidak perlu, sebab ada benda yang wujud tetapi tidak boleh nampak melalui mata kasar.
  - b. Adakah benda yang tidak boleh nampak dengan mata tetapi telah dibuktikan wujud?
    - ✚ Virus, angin dan gelombang
  - c. Bagaimana anda percaya Allah wujud tanpa pernah melihatnya?
    - ✚ Di alam ini banyak bukti kewujudan Allah. Buka Harunyahya bahasa melayu untuk dapatkan maklumat.
  - d. Bincangkan tanda-tanda kekuasaan Allah di sekitar kita.
    - ✚ Duduk sebentar dan hayati alam ini.

## Kesimpulan:

Lihatlah tanda-tanda kekuasaan Allah di sekitar kita, orang-orang yang hendak berfikir akan melihat betapa hebatnya kekuasaan Allah.

# Pereka Fesyen Muslim

## Objektif:

Menjana kreativiti menggunakan ruang yang dibenarkan dalam Islam.

## Material:

Pensil, kertas dan pensil warna.

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memberikan sedikit penerangan kepada peserta, "Islam memerintahkan semua muslim wajib menutup aurat. Namun Islam tidak menyuruh kita memakai pakaian yang sefesyen saja. Kita dibenarkan berkreaitiviti dalam lingkungan menutup aurat itu."
2. Fasilitator menambah, "Anda diminta melakar fesyen anda sendiri tetapi yang menutup aurat. Peserta lelaki melakar pakaian lelaki dan perempuan melakar pakaian perempuan."
3. Setiap peserta diberi masa selama seminggu untuk melakar rekaan.
4. Setiap peserta mempersembahkan rekaan masing-masing kepada rakan-rakan mereka.
5. Perbincangan:
  - a. Adakah Islam cara hidup yang menyekat kreativiti?
  - b. Apakah batasan kreativiti yang dibenarkan oleh Islam?
  - c. Apakah lagi bidang di dalam kehidupan yang dibenarkan untuk berkreaitiviti?
  - d. Adakah larangan dalam Islam menghalang kreativiti umat Islam untuk maju?

## Kesimpulan:

Islam memberikan kita ruang untuk berkreaitiviti dalam lingkungan syariat yang dibenarkan. Gunakan sebaik mungkin!

# Susahlah Islam ni.. Haram.. Haram.. Haram

## Objektif:

Melatih peserta untuk berhujah agar dapat mempertahankan Islam dengan hujah dan cara yang meyakinkan.

## Material:

Terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Fasilitator memulakan aktiviti dengan sengaja memprovokasi peserta.  
"Islam ni susahlah...haram ni.. haram tu..  
Nak makan babi haram  
Nak minum arak haram  
Nak berdua-duan dengan *girlfriend* pun tak boleh.  
Susahlah Islam ni."
2. Minta peserta fikirkan cara bagaimana mereka dapat menjawab persoalan yang ditimbulkan sebentar tadi.
3. Peserta diberi masa selama 10 minit untuk menjawab persoalan yang ditimbulkan sebentar tadi oleh fasilitator.
4. Setiap peserta diminta meyakinkan fasilitator dengan mengemukakan hujah. Fasilitator digalakkan terus memprovokasi peserta semasa menjawab.

## Kesimpulan:

Pengharaman sesuatu perkara bukanlah untuk menyeksa manusia. Allah yang menciptakan manusia lebih mengetahui apakah yang baik dan tidak baik untuk manusia.



# Seperti Abu Ditiup Angin

## **Objektif:**

Memberi kefahaman kepada peserta walau baik mana amalan seorang bukan Islam kepada orang lain tetapi ia hanya sia-sia sahaja yang mana Allah tidak akan menerimanya.

## **Material:**

Abu, kipas meja dan terjemahan Al-Qur'an

## **Perlaksanaan:**

1. Fasilitator meletakkan sedikit abu ditepi kipas meja lalu memasang kipas dengan kelajuan maksimum.
2. Peserta diminta memerhatikan apa yang sedang dilakukan oleh fasilitator.
3. Peserta perlu mengagak apa yang cuba diterangkan oleh fasilitator dengan aktiviti yang dilakukan sebentar tadi.
4. Fasilitator hendaklah menggalakkan peserta meneka.
5. Sekiranya gagal peserta minta peserta membuka ayat dalam (Ibrahim, 14:18) dan cuba memahami apa yang cuba disampaikan berkaitan aktiviti tadi.
6. Beberapa orang peserta diminta membuat kesimpulan aktiviti yang dilakukan sebentar tadi.

## **Kesimpulan:**

Orang bukan Islam walaupun melakukan kebaikan yang mereka lakukan tetapi ia tidak memberi manfaat kepada mereka walau sedikitpun.

# Berubah!!!

## Objektif:

Memberi kesedaran kepentingan memperbaiki diri menjadi lebih baik.

## Material:

Pensel, kertas A4 dan terjemahan Al-Qur'an

## Perlaksanaan:

1. Para peserta diagihkan pensel dan kertas setiap seorang.
2. Fasilitator mengarahkan peserta menulis seberapa banyak perkara yang mereka ingin ubah dalam hidup mereka. Apa yang mereka tidak suka tentang diri mereka atau kelemahan yang mereka ingin atasi.
3. Masa 10 minit diberikan.
4. Selepas selesai, minta setiap peserta menceritakan apa yang telah ditulis. Bagi setiap penceritaan, fasilitator dan ahli kumpulan digalakkan memberi cadangan dan motivasi kepada peserta.
5. Bincangkan:
  - a. Banyak orang mempunyai banyak kelemahan atau kekurangan dalam diri mereka bukanlah sesuatu ditakdirkan (kecuali kekurangan fizikal). Bagi sesiapa yang ingin berusaha bersungguh-sungguh dan bertawakal, insyaAllah dia akan mendapat kejayaan.
  - b. Tetapi jika banyak halangan dan kegagalan, janganlah pandang ia sebagai sesuatu yang mutlak. Kerana kadang-kadang ujian ini hanyalah satu lagi langkah untuk kita mendapat kejayaan.

## Kesimpulan:

(Al-Ra'ad, 13:11)

# Gossip... shh... shh...

## **Objektif:**

Mengajar peserta betapa pentingnya memeriksa terlebih dahulu sesuatu khabar angin yang didengar.

## **Material:**

Keratan Akhbar ruangan Gosip dan terjemahan Al-Qur'an

## **Perlaksanaan:**

1. Para peserta ditunjukkan ruangan gosip berkaitan artis dalam ruangan hiburan dalam akhbar. Setiap mereka perlu menceritakan apa yang mereka dengar tentang individu yang diperkatakan dalam gosip tersebut.
2. Tanya mereka, " Adakah gosip ini boleh dipercayai?" kemudian " Jika percaya bagaimana anda mengesahkannya?"
3. Tahukah anda ayat al-Qur'an telah memberi garis panduan bagaimana kita hendak menerima sesuatu berita?  
Surah Al-Hujurat : 6, Surah Al-Hujurat : 12

## **Kesimpulan:**

Jangan mempercayai sesuatu perkara secara membabi buta. Jangan terus menyampaikan sesuatu khabar angin kepada orang lain. Setiap kata-kata kita akan dipertanggungjawabkan.

# Banyaknya Kelemahan

**Objektif:**

Mengajar peserta agar sentiasa bersangka baik.

**Material:**

Gambar mana-mana haiwan, whiteboard dan marker pen.

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator menunjukkan gambar haiwan yang dilekatkan ke whiteboard kepada peserta. Fasilitator memberi arahan, "Anda diminta memberi sebanyak mungkin kelemahan haiwan tersebut"
2. Fasilitator memberikan marker pen kepada peserta dan meminta semua peserta menulis di whiteboard. Selepas itu, minta mereka menulis pula sebanyak mungkin kelebihan haiwan itu.
3. Bandingkan, yang mana lebih mudah. Mencari keburukan orang atau kelebihan orang?
4. Bincangkan:
  - a. Kebanyakan diri kita mudah lagi berfikir tentang keburukan orang berbanding kelebihannya. Itu adalah sikap yang biasa tertanam dalam manusia. Sebagai seorang muslim kita perlu sentiasa memikirkan kebaikan orang dan jangan asyik bersangka buruk dengan orang lain.

**Kesimpulan:**

Bersangka baiklah dengan manusia tanpa prejudis.

# Salah tanggapan Tentang Islam...

## **Objektif:**

Mengajar peserta tentang salah tanggapan yang berlaku terhadap agama Islam dan cara menjawab.

## **Material:**

MP3 'Salah Tanggapan tentang Islam'

## **Perlaksanaan:**

1. Para peserta diberikan MP3 'Salah tanggapan tentang Islam' seminggu lebih awal sebelum perjumpaan. Mereka diminta mendengar rakaman tersebut berulang-ulang kali dan mengeluarkan isi-isi penting dalam ceramah tersebut.
2. Pada hari aktiviti, fasilitator meminta peserta menceritakan apakah yang mereka dapat belajar dari MP3 yang didengar.
  - a. Apakah soalan yang biasanya ditanya?
  - b. Bagaimanakah cara untuk menjawab?
3. Fasilitator memberikan tugas, "Anda diminta menemubual 2 orang rakan non muslim anda berkaitan salah tanggapan mereka tentang Islam. Bentangkan hasil temubual anda pada perjumpaan berikutnya."

## **Kesimpulan:**

Salah tanggapan perlu dihapuskan sebelum menjalankan usaha dakwah. Kebanyakan salah tanggapan ini dibentuk oleh media dan pergaulan non-muslim dengan muslim yang bermasalah.

# Reporter Tak Bergaji

**Objektif:**

Mempelajari punca kejayaan seseorang.

**Material:**

Voice Recorder

**Perlaksanaan:**

1. Fasilitator memberi arahan, "Anda dikehendaki menemubual guru-guru di sekolah ini tentang cabaran menghadapi kejayaan. Anda diminta membentangkan hasil temubual anda pada perjumpaan akan datang" Soalan dan cara persembahan temubual terserah kepada kreativiti peserta.
2. Pada perjumpaan berikutnya, para peserta diberi masa selama 10 minit untuk membentangkan hasil temubual.
3. Perbincangan:
  - a. Apakah yang kita dapat belajar dari aktiviti ini?
  - b. Apakah persamaan yang terdapat pada orang yang berjaya?
  - c. Apakah persamaan yang terdapat pada orang yang gagal?

**Kesimpulan:**

Mempelajari kejayaan seseorang bukan sahaja memotivasikan kita malah ia akan dapat mengajar kita bagaimana hendak berjaya.