

ULRS 1182 - PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN

Section 13

Permainan Fizikal : Bola-Bola FOMO

Nama Pensyarah : Fadilah binti Zaini

Kumpulan : 2	
Nama	Nombor Matrik
DANIEL IMAN HAQIMIE BIN YUSOFF	A24CS0063
UMAR AL-FAROUQ BIN MUHAMMAD HAFIZ	A24KM0313
ABDURRAFIQ BIN ZAKARIA	A24CS0031
AHMAD MUNIF BIN BAHARUM	A24CS0038
AUNI NURIN HIDAYAH BINTI MOHAMAD NAZARI	A24CS0050
NURUL ATHIERAH NABILAH BINTI ZAIMAN	A24CS0174
NUR ADREENA BINTI MOHAMMAD FIRDAUS	A24CS0150
NUR AZALIA BINTI ZAHARI ALI	A24KM0259
ASNIE NUR FIKRINIE	A24KM0054
NUR FADILA BINTI HASHIM	A24KM0263

Permainan Menguji Tahap Kefahaman

Nama Permainan : Bola-Bola FOMO

Peraturan Permainan

1. Semua ahli bagi setiap kumpulan mesti terlibat dalam setiap pusingan perlawanan.
2. Wakil kumpulan untuk setiap pusingan sahaja yang perlu datang kedepan untuk menjawab soalan sementara ahli lain kekal berada di tempat duduk.
3. **Dua (2) mata** akan diberikan bagi setiap jawapan yang betul.
4. **Satu (1) mata** akan diberikan kepada tiga (3) kumpulan yang terpuantas menghantar jawapan.
5. Jika ada kumpulan yang tidak sempat menjawab soalan, tiada mata diberikan.
6. Kemenangan diberikan kepada kumpulan dengan mata terbanyak.
7. Pusingan pertama sahaja yang akan bermain “bola panas berirama” bagi memilih wakil kumpulan. Pusingan selanjutnya diteruskan dengan memilih ahli yang duduk disebelahnya mengikut arah jam.

Cara Permainan

1. Setiap kumpulan akan duduk dalam bulatan/berdekatan.
2. Setiap kumpulan akan diberikan satu bola dimana bola tersebut dianggap “beracun” pada pusingan pertama.
3. Lagu akan diputarkan selama 10 saat sambil bola akan bergerak mengelilingi bulatan.
4. Semasa lagu berhenti, ahli terakhir yang memegang bola “beracun” tersebut akan dipilih sebagai wakil kumpulan untuk menjawab soalan bagi pusingan pertama.
5. Setiap wakil kumpulan akan berdiri dan soalan akan dipaparkan di hadapan skrin.
6. Setiap pusingan akan ditayangkan 2 soalan secara serentak di skrin hadapan.

7. Bagi sesi perbincangan, setiap kumpulan diberikan masa selama 1 minit untuk berbincang jawapan. Sekiranya telah selesai berbincang sebelum masa tamat, wakil kumpulan boleh terus ke hadapan untuk menjawab.
8. Wakil kumpulan yang berada di hadapan mesti terlebih dahulu memasukkan bola panas kumpulan mereka ke dalam baldi yang disediakan, sebelum menulis jawapan di atas kertas yang akan disediakan.
9. Bagi sesi menjawab soalan, setiap kumpulan akan diberikan 2 minit untuk memasukkan bola dalam baldi dan menulis jawapan.
10. Tempoh masa bagi setiap sesi adalah tetap dan akan berjalan seperti yang ditetapkan, walaupun terdapat kumpulan yang telah siap lebih awal.
11. Jika sudah selesai, wakil kumpulan boleh kembali ke tempat duduk.
12. Pusingan akan diteruskan dengan memilih ahli yang duduk bersebelahan wakil kumpulan untuk pusingan sebelumnya (Arah Jam) sebagai wakil kumpulan yang baharu.
13. Pusingan akan diteruskan sehingga kesemua 20 soalan tamat.