


tema : Etika Awam



KOTAK

BERACUN



START



by Group 2



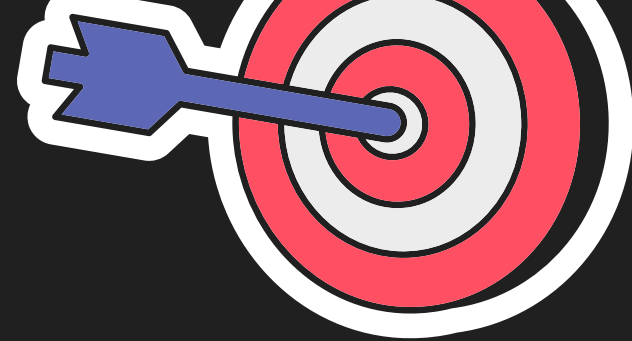
LUBNA AL HAANI

NUR FIRZANA

AIN NAJIHA

KAK YOU AN

CHOONG CHEE WAH



OBJEKTIF

PERMAINAN



- 1 Meningkatkan kemahiran berkomunikasi dalam situasi spontan
- 2 Memupuk keberanian dan keyakinan diri di hadapan orang ramai
- 3 Menggalakkan interaksi sosial antara pemain
- 4 Menghiburkan dan menceriakan suasana



YAAAAAS



CARA

PERMAINAN



1

Peserta akan dibahagikan kepada 5 kumpulan.

2

Setiap kumpulan yang dibahagikan tidak boleh mempunyai ahli dari kumpulan asal.

3

Kotak beracun akan diberikan kepada setiap kumpulan. 5 kumpulan akan bermain secara serentak.

4

Muzik akan dimainkan sepanjang permainan, kotak beracun akan dipass secara bergilir-gilir kepada setiap peserta.

5

Apabila muzik yang dimainkan berhenti, peserta yang terakhir memegang kotak beracun akan menjawab soalan yang disediakan di dalam kotak.

6

Peserta perlu menjawab dengan betul untuk mendapatkan markah bagi setiap kumpulan asal mereka.

7

Peserta yang gagal untuk menjawab dengan betul, soalan akan dibuka untuk peserta lain.

8

Kumpulan asal yang dapat mengumpul markah tertinggi merupakan pemenang untuk permainan ini.

ARE



YOU



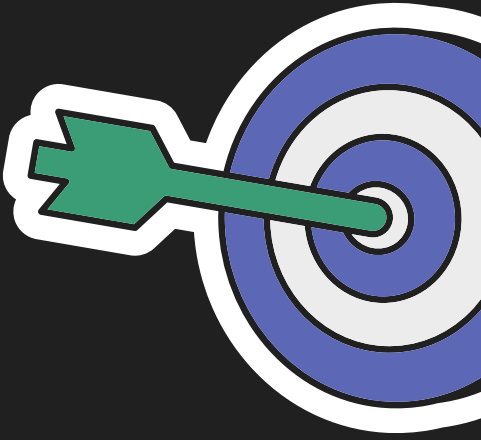
READY?





SOALAN

1



**ETIKA INDIVIDU MERUPAKAN ASAS PENTING DALAM MEMBENTUK
MASYARAKAT BERETIKA. PRINSIP-PRINSIP ASAS ETIKA IALAH
KECUALI**

A. PRINSIP NILAI HIDUP MANUSIA

B. PRINSIP MEMATUHI UNDANG-UNDANG

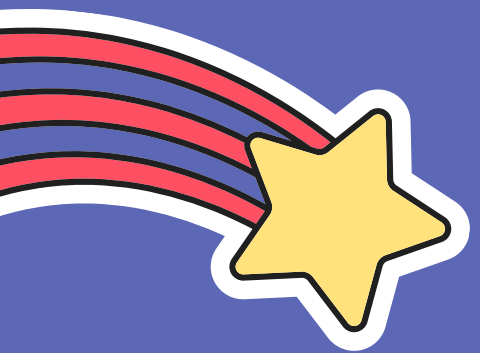
C. PRINSIP KEADILAN DAN SAKSAMA





Award this star
to the winner of
the round!

JAWAPAN



B. PRINSIP MEMATUHI UNDANG-UNDANG



SOALAN

2

**APAKAH KESAN SESEORANG INDIVIDU BERTINDAK
MENGIKUT ALIRAN UTILITARIANISME**

- A. MENINGKATKAN KESENANGAN KEPADA SEMUA PIHAK**
- B. MENINGKATKAN KESENANGAN KEPADA DIRI SENDIRI**
- C. MENINGKATKAN KESENANGAN KEPADA PIHAK MAJORITI**

100



Award this star
to the winner of
the round!

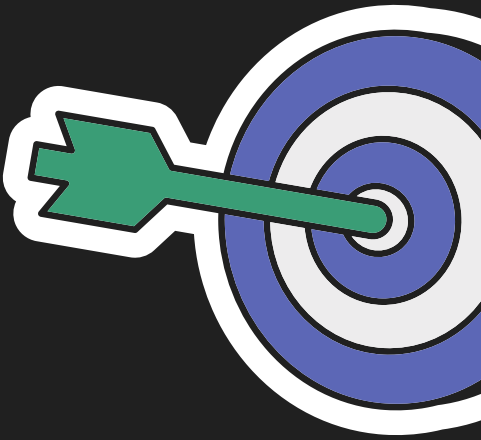
JAWAPAN

**C. MENINGKATKAN KESENANGAN KEPADA
PIHAK MAJORITI**



SOALAN

3



**SETIAP INDIVIDU BERHAK MENYAMPAIKAN APA YANG DIFIKIRKAN
WALAU APA JUA PANDANGAN MENGENAI IDEANYA SAMA ADA
DALAM BENTUK LISAN, TULISAN, SLOGAN, LAKONAN ATAUPUN
EKSPRESI. KENYATAAN BERIKUT MERUPAKAN DEFINISI KEPADA**

- A. KEBEBASAN BERSUARA**
- B. LIBERALISME**
- C. BERFIKIRAN TERBUKA**

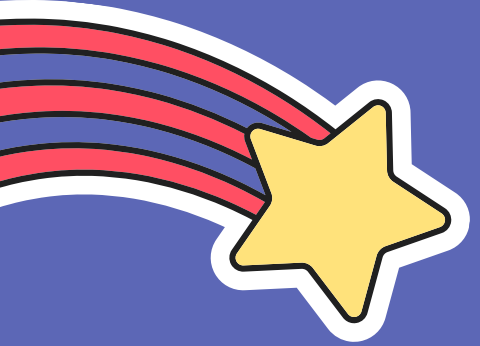




Award this star
to the winner of
the round!

JAWAPAN

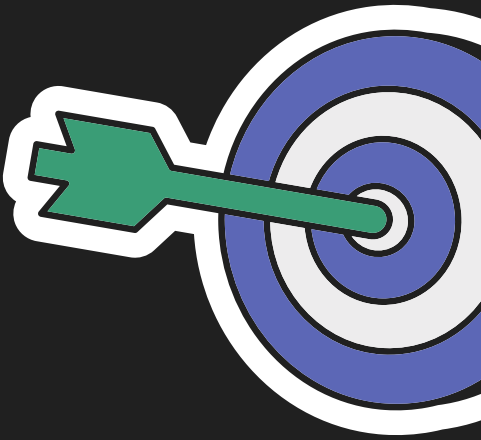
A. KEBEBASAN BERSUARA





SOALAN

4



GAYA HIDUP HEDONISME BOLEH DISIMPULKAN DENGAN CARA

- A. MEMENTINGKAN HARTA BENDA DAN STATUS**
- B. MEMENTINGKAN KESENANGAN HIDUP DAN KESERONOKAN**
- C. MEMENTINGKAN KEPENTINGAN DIRI SENDIRI**





Award this star
to the winner of
the round!

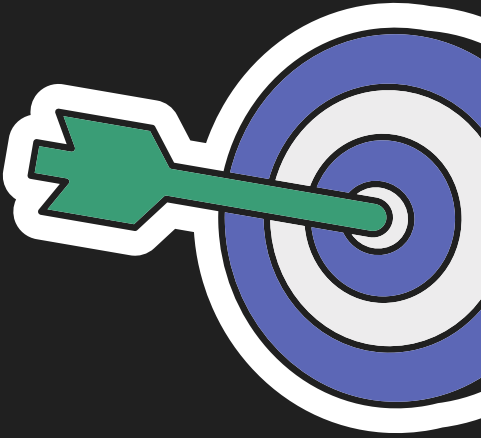
JAWAPAN

**B. MEMENTINGKAN KESEENANGAN HIDUP DAN
KESERONOKAN**



SOALAN

5



APAKAH BUKAN FAKTOR PENULARAN HIBURAN HEDONISTIK?

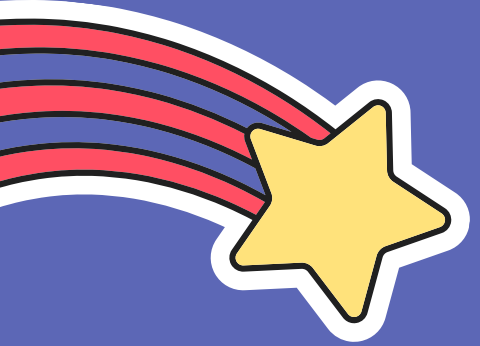
- A. KEWUJUDAN TEKNOLOGI MELALUI INTERNET**
- B. PENGARUH GLOBALISASI DAN MEDIA MASSA**
- C. PENGHARGAAN KEPADA HIBURAN**





Award this star
to the winner of
the round!

JAWAPAN

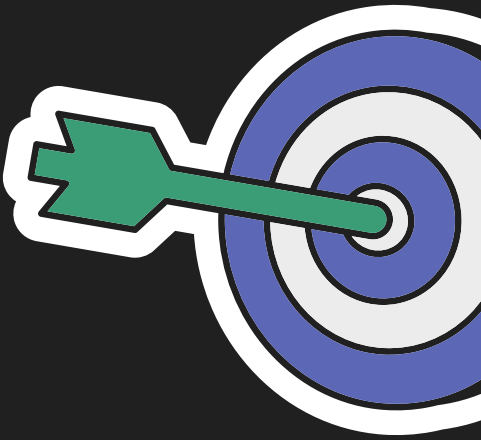


C. PENGHARGAAN KEPADA HIBURAN



SOALAN

6



BERIKUT MERUPAKAN PEMILIKAN HARTA INTELEK KECUALI

I. HAK CIPTA

II. TANDA DAGANGAN

III. SLOGAN UMUM

IV. REKA BENTUK INDUSTRI

V. IDEA KONSEP

A. III DAN V

B. III DAN IV

C. III, IV DAN V





Award this star
to the winner of
the round!

JAWAPAN

A. III DAN V

CONGRATULATIONS

GROUP



SCORE BOARD



Count how many stars each player has won in the rounds. The player with the most star wins.

Kindly delete this note after editing this page.

GROUP

9



GROUP

8



GROUP

4



YAAAAAS



THANK

YOU

FOR

PLAYING



GAMBAR

