

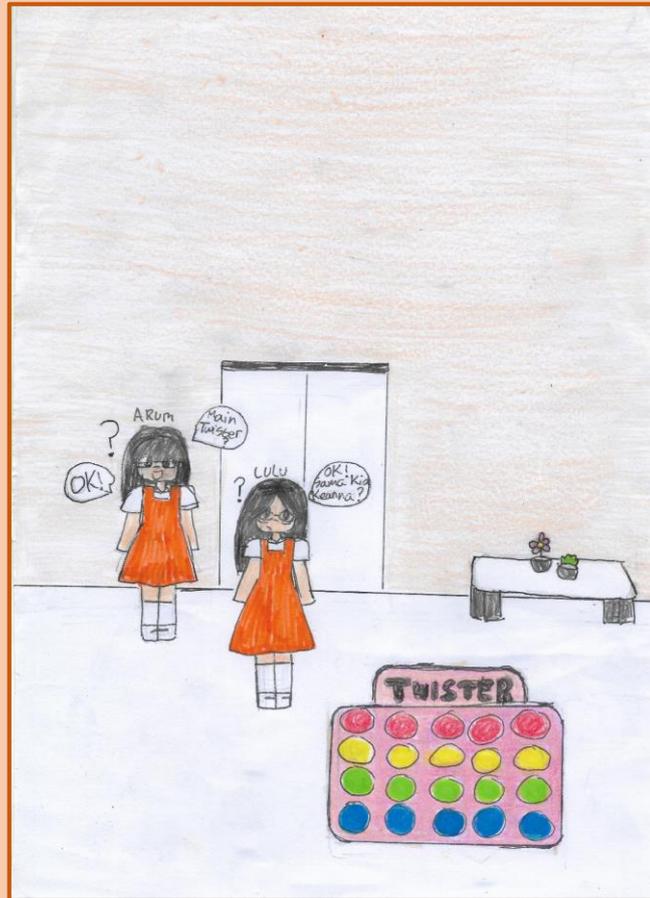
Bermain Twister Seru

Aryalucy Adara Martalogawa



Tara Salvia

Centre of Excellence



Pada hari Kamis beberapa minggu yang lalu, aku bermain bersama teman-teman yaitu Kia, Keanna, dan Arum. Saat itu jam 10:00 pagi, waktu bermain. Awalnya, kami ingin bermain ayunan di pojok lapangan basket gedung I, tapi karena cuacanya sedang hujan, semua lapangan gedung I basah, becek, dan licin. Jadi kami ingin main *twister* saja.

Kami punya waktu 15 menit untuk bermain. Karena Kami makan dengan cepat, jadi kami bisa memakai papan *twister* lebih dulu.

Tempat bermain *twister*-nya ada di *share area* gedung 2. Di sana, aku, Kia, Keanna, dan Arum bermain papan *twister* yang dibuat oleh kakak kelas 5. Bahannya menggunakan lembaran plastik, kardus, dan kertas. Perlengkapan untuk bermain *twister* adalah, papan *twister* dan *spinner*.

Papan *twister* digunakan sebagai alas bermain. Bentuk papan *twister* itu persegi panjang. Ukurannya besar dengan panjang 2 meter dan lebarnya 1,5 meter. Papannya berwarna *pink* muda dan mempunyai gambar berbentuk lingkaran yang berwarna merah,

kuning, hijau dan biru. Masing-masing warna berjumlah sebanyak 5 lingkaran. *Spinner* berguna untuk menunjukkan bagian tubuh pemain harus menuju ke lingkaran yang sesuai warna petunjuk *spinner*. *Spinner* berbentuk kotak yang memiliki jarum petunjuk gambar anggota tubuh dan gambar lingkaran berwarna-warni sesuai dengan warna yang ada di papan.



Agar bisa bermain *twister* dibutuhkan minimal 2 orang pemain dan maksimal 5 orang pemain. 1 pemain bertugas sebagai pemutar *spinner*-nya, dan kalau ada 1 orang pemain yang kalah dia akan menjadi pemutar *spinner* ke 2, sedangkan yang lain adalah pemain papan *twister*-nya.

Aturan bermain kelas aku adalah, pertama-tama, para pemain berdiri dan berbaris di pinggir papan. Setelah itu, *spinner* diputar oleh pemain yang lain. Setelah diputar, jarum *spinner* akan menunjukkan warna lingkaran yang harus disentuh dan anggota tubuh mana yang ditaruh di lingkaran tersebut. Contohnya, jika *spinner* menunjuk ke kaki kiri dan lingkaran berwarna biru, 4 pemain utama tadi harus mengikuti dan masing-masing menaruh kaki kirinya di lingkaran biru yang ada. Jika menurut *Spinner* tangan kanan di lingkaran berwarna kuning, lalu 4 pemain utama mengikuti lagi.

Sebelum bermain, kami harus tahu siapa yang bertugas sebagai pemutar *spinner*. Kami hompimpa, Kia menjadi pemutar *spinner*-nya, aku, Keanna dan Arum menjadi pemain utama.

Padahal Kia tidak menjadi pemain utama tetapi Kia tetap senang menjadi pemutar *spinner* karena menonton kami bermain *twister* juga seru. Kami sudah siap bermain, Kia memutar *spinner* dan jarum menunjukkan tangan kanan ke lingkaran berwarna hijau. Tangan kananku mengarah ke lingkaran hijau yang di sebelah kiri, tangan Keanna mengarah ke lingkaran ke 3, tangan Arum mengarah ke lingkaran ke 5. Putaran pertama ini masih terasa mudah, ketika putaran ke 7 kami sudah sedikit merasa bosan, tetapi masih kami teruskan bermain *twister*-nya.



Saat masuk putaran ke 13 kami sudah mulai lelah. Saat putaran ke 13 itu Keanna jatuh terpeleset karena kaos kakinya yang licin. Perasaan Keanna saat terjatuh tidak terlalu sedih karena ini hanya permainan. Keanna sekarang menjadi pemutar *spinner*-nya bersama dengan Kia. Sekarang pemain utamanya aku dan Arum.

Saat masuk putaran 16 Arum, menyerah karena bosan dan lelah. Akhirnya aku menjadi pemenangnya permainan *twister* kali ini, karena aku tidak mudah menyerah. 5 menit lagi kita harus kembali ke kelas. Ada kakak kelas 4 yang mengantri ingin bermain *twister* juga. Kita menonton kakak kelas 4 bermain *twister*. Sayangnya mereka belum tahu pemenangnya siapa, tetapi perasaan mereka tetap senang karena tetap bisa bermain dengan teman-temannya permainan yang seru, yaitu *twister*.

Dari bermain *twister* mengajarkanku untuk jangan mudah menyerah, saling bergantian, tetap senang walaupun kalah dan senang berkompetisi. Perasaanku senang karena bisa bermain *twister* bersama teman-temanku.



Tara Salvia

Centre of Excellence

1. Cerita ini milik dan karya siswa kelas 3-6 SD Tara Salvia
2. Cerita dibuat melalui serangkaian proses menulis.
3. Publikasi dilaksanakan sebagai bagian dari proses belajar siswa dan menjadi salah satu bentuk kontribusi pengembangan literasi
4. Cerita tidak untuk kepentingan komersil atau tidak untuk diperjual belikan
5. Pemanfaatan cerita oleh umum harus mendapatkan izin dari Sekolah Tara Salvia.