



Bertemu Othello

Raqilla Prayata Rahmawan



Tara Salvia
Centre of Excellence



Pada suatu hari, aku berjalan di *shared area* Gedung 3 saat waktu istirahat. Aku berjalan dengan termenung sambil mengingat bola bekel yang masih menghilang.

Aku mengingat bola bekel karena sebelumnya aku suka bermain bola bekel di *shared area*.

Tiba-tiba Akira berada di depanku dan berkata, "Qilla, kamu mau main othello nggak?"

Akira adalah teman sekelasku. Akira mempunyai rambut berwarna hitam, tubuh kurus, dan bisa menggambar dengan bagus.

Lalu aku menjawab dengan sedikit ragu, "Tetapi aku tidak bisa bermain othello."

"Tidak apa-apa, akan aku ajarkan," balas Akira.

Akira pun mengambil permainan othello di rak yang ada di *shared area* Gedung 3. Kemudian meletakkannya di atas meja yang ada di *shared area*. Itulah waktu pertemuanku untuk pertama kali dengan othello.

Othello adalah papan permainan yang memiliki magnet. Panjang dan lebar papan adalah 24,5 cm. Di permukaan papan ada persegi yang berjumlah 64 dan berwarna hijau tua.

Othello memiliki pion yang berbentuk lingkaran dengan permukaannya berwarna hitam. Sedangkan permukaan yang satu lagi berwarna putih. Pionnya berjumlah 120 buah.

Lalu Akira mengajarkanku cara bermain othello. Othello harus dimainkan oleh dua orang. Pertama, 4 pion hitam dan putih diletakkan secara selang-seling di tengah papan.



Setiap pemain boleh memilih mau pion warna hitam atau putih. Setelah itu, pemain mengambil pion yang baru dan meletakkannya di sebelah pion lawan.

Pion lawanmu akan menjadi pionmu jika pion lawanmu berada di dalam pionmu. Pion terbanyak adalah pemenangnya.

Setelah Akira mengajarkanku cara bermain othello, Akira berkata, "Kita sekarang main othello yuk."

"Oke!" jawabku dengan semangat.

Aku menaruh pionku di dekat pion Akira dan mengubah pion Akira menjadi pionku. Lalu Akira membalas dengan menaruh pionnya di dekat pionku dan mengubah pionku menjadi pionnya.



Beberapa waktu kemudian, waktu istirahat berakhir. Permainan dimenangkan oleh Akira. Aku dan Akira pun merapikan othello dan pergi ke kelas.

Melalui pengalamanku dalam mempelajari permainan baru, kita harus berani mencoba hal yang baru agar wawasan kita bertambah. Perasaanku senang karena ternyata lebih banyak teman yang bermain othello daripada bola bekel. Jadi banyak teman yang bisa aku ajak bermain othello.

Setelah Akira mengajarkanku bermain othello, aku jadi senang bermain Othello dengan teman-teman yang lain. Suatu hari aku ingin belajar salah satu permainan yang ada di kebun Gedung 2, yaitu permainan tali.



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.