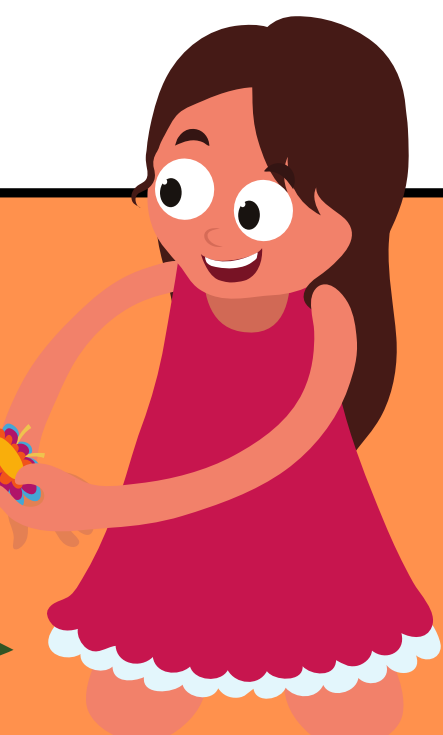




PENDIDIKAN JASMANI DAN KESIHATAN





GGGA2123 INOVASI & TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

DISEDIAKAN OLEH

MOHAMAD SHAZWAN AZIZI BIN ROSLI (A183928)

NIK NUR FARAHIN BINTI NIK ZULKIFLI(A179330)

CYNTHIA ANGKUI (A179553)

DISEDIAKAN UNTUK

DR. FARIZA BINTI KHALID



UNIT 8:

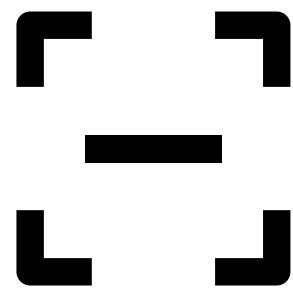
PERMAINAN WARISAN

Objektif:

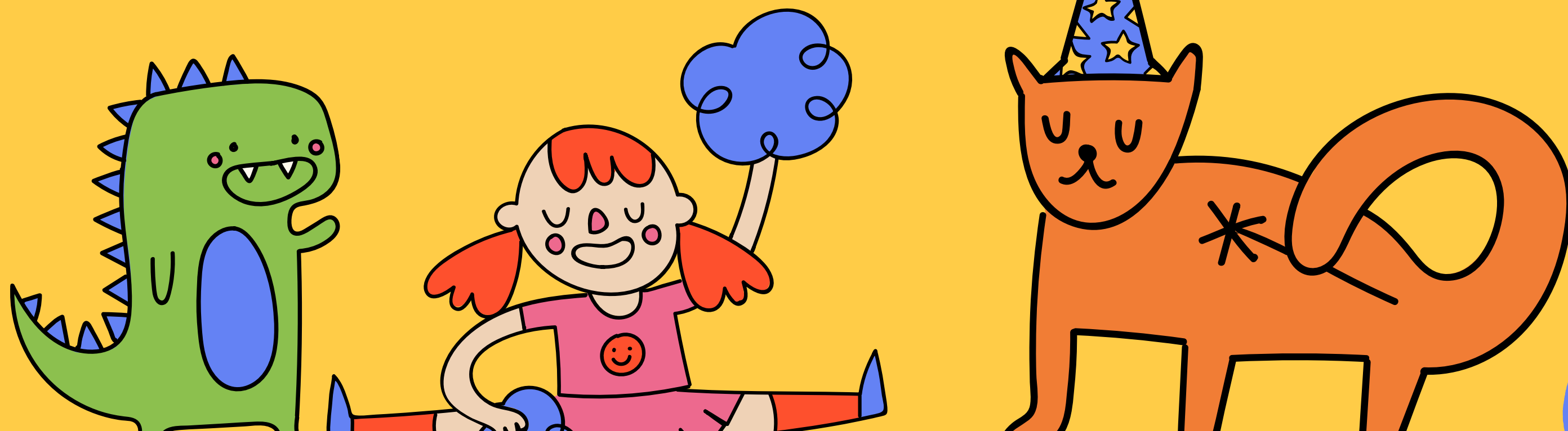
- 1) Meningkatkan pengetahuan dalam permainan warisan yang mempunyai sejarah zaman dahulu.
- 2) Mempraktikkan permainan warisan dalam kehidupan seharian bagi mengisi masa lapang
- 3) Mengetahui bahawa permainan warisan memberikan banyak manfaat dan keseronokan.

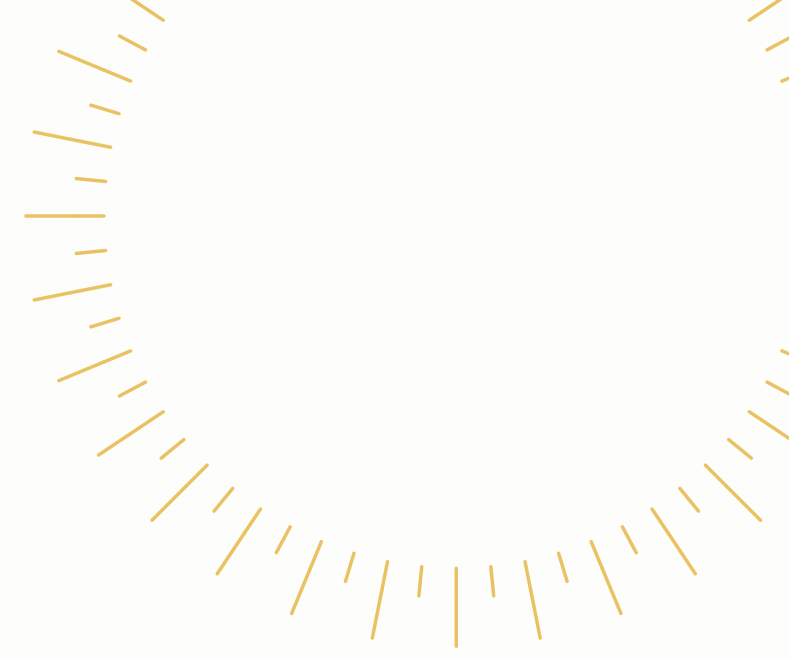
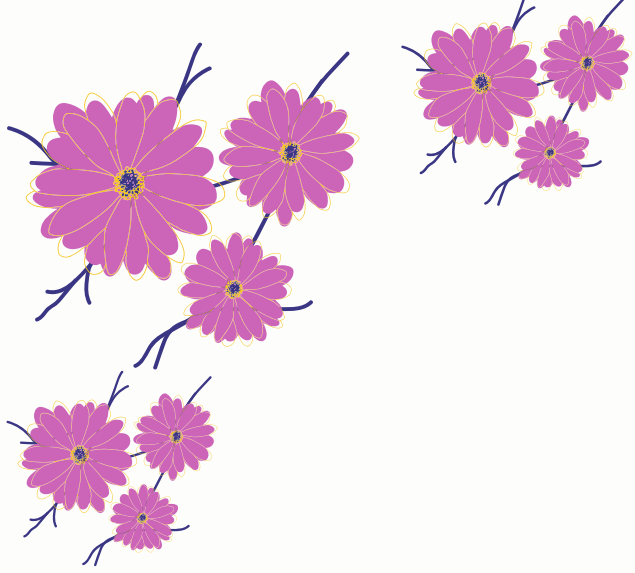
Cara penggunaan buku:

Guna aplikasi Blippar untuk mengesan muka surat yang terdapat simbol ini dan masukkan kod **1234**.



Guna QR Scanner untuk mengesan muka surat yang terdapat simbol ini.

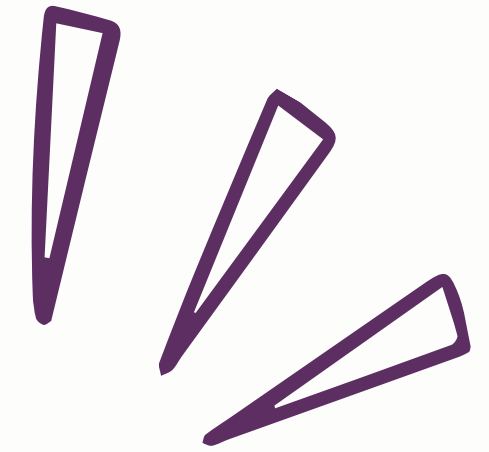
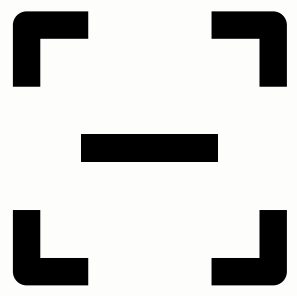




Kandungan

- Tating Lawi
- Konda-kondi
- Congkak
- Batu Seremban
- Ting-Ting
- Tarik Upih
- Lompat Getah
- Galah Panjang
- Pukul Berapa Datuk Harimau
- Main Guli
- Aktiviti 1
- Aktiviti 2
- Aktiviti 3
- Aktiviti 4
- Aktiviti 5





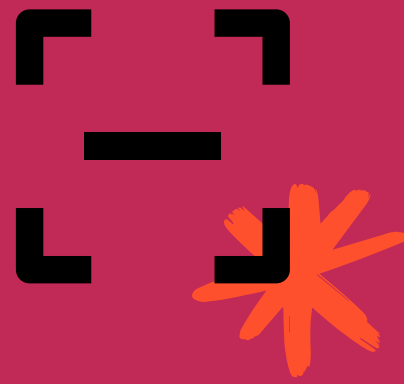
TATING LAWI AYAM



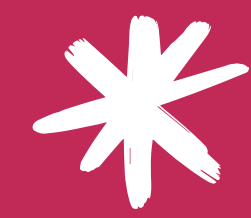
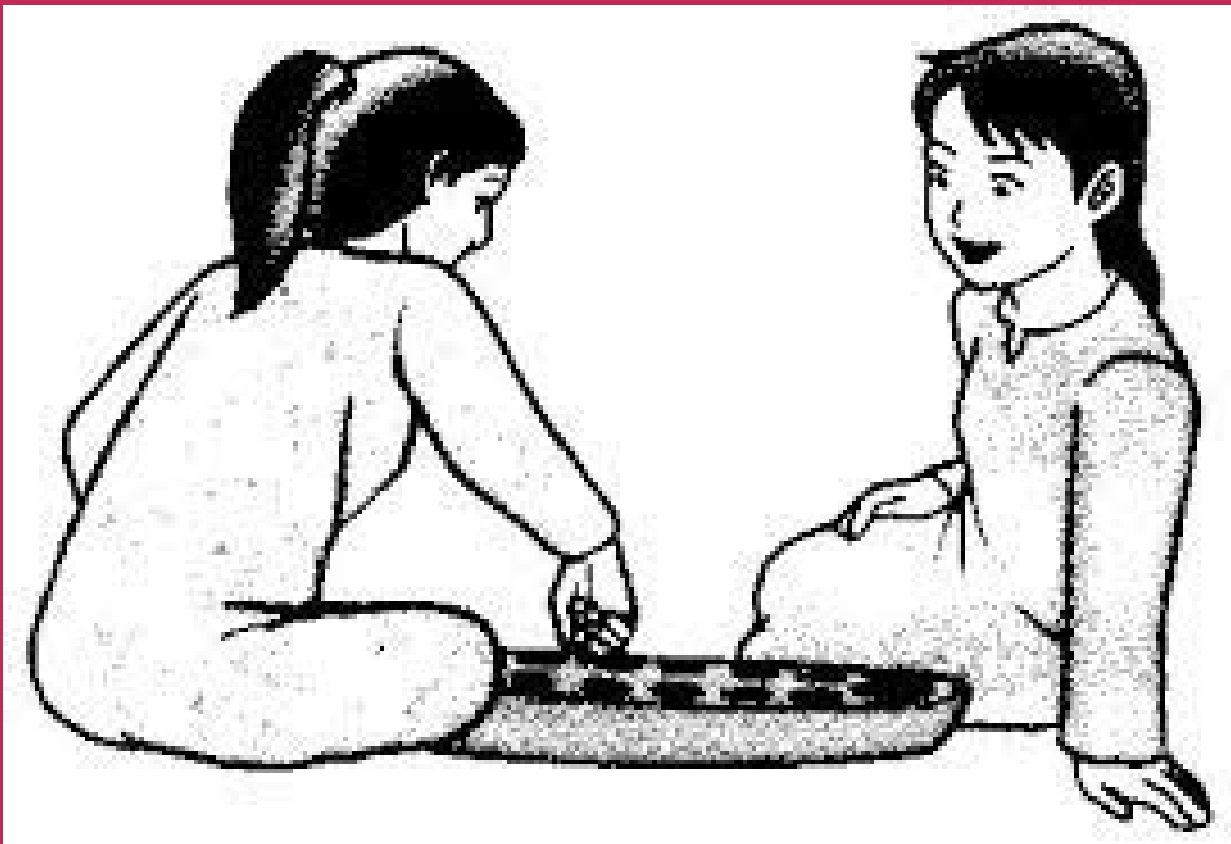


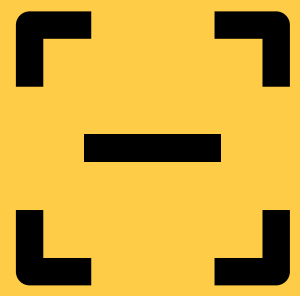
KONDA- KONDI





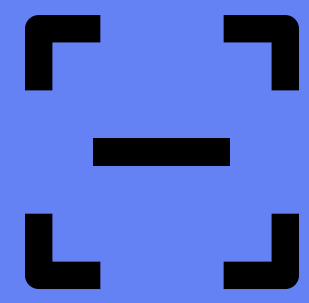
CONGKAK



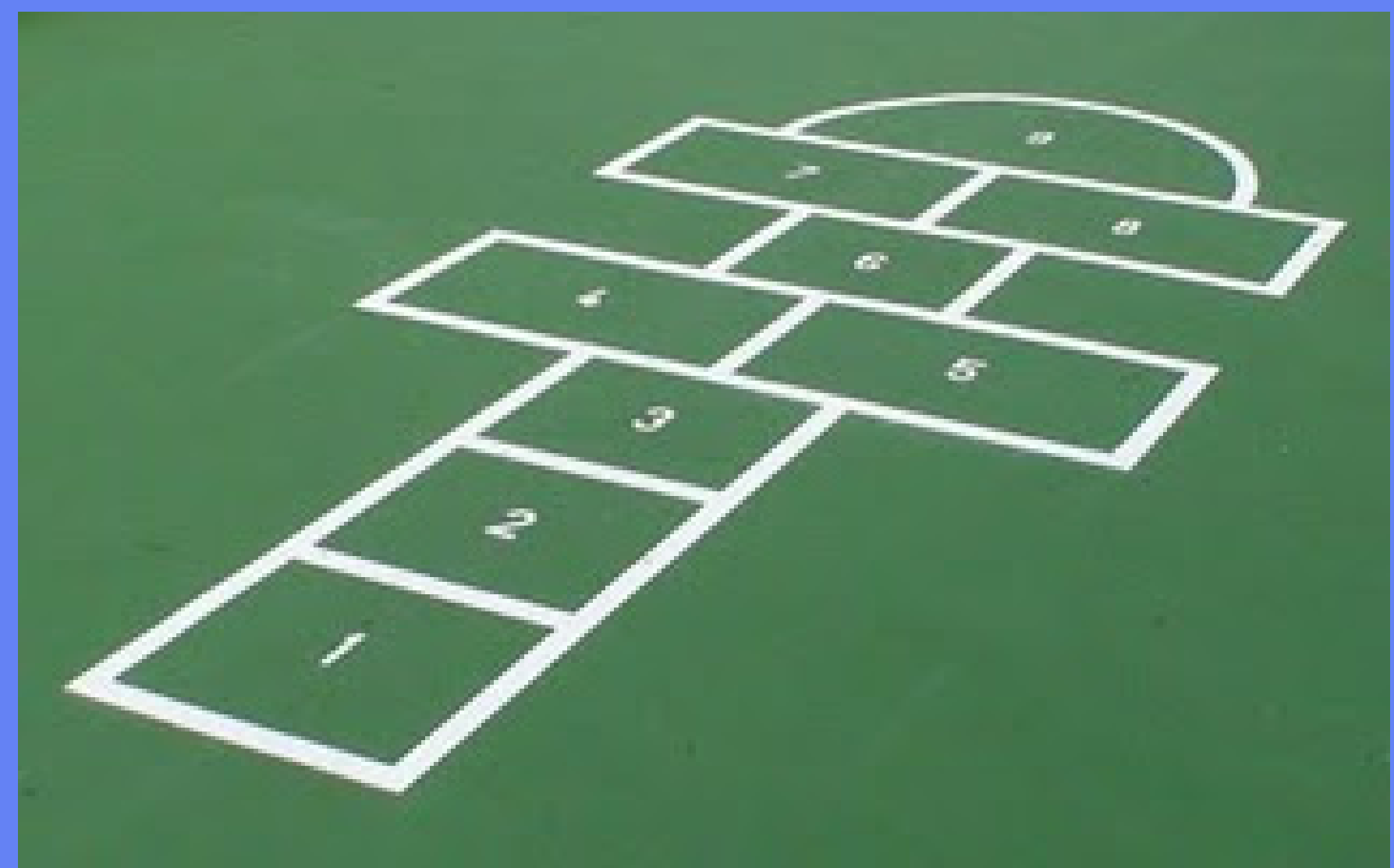


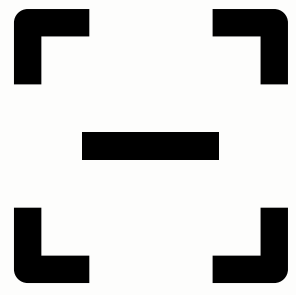
BATU SEREMBAN





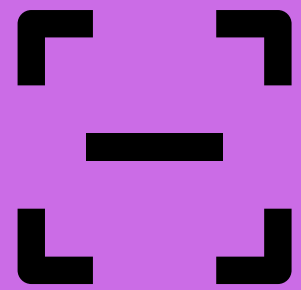
TING-TING





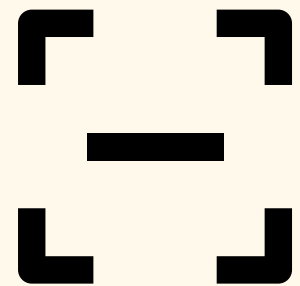
TARIK UPIH





LOMPAT GETAH

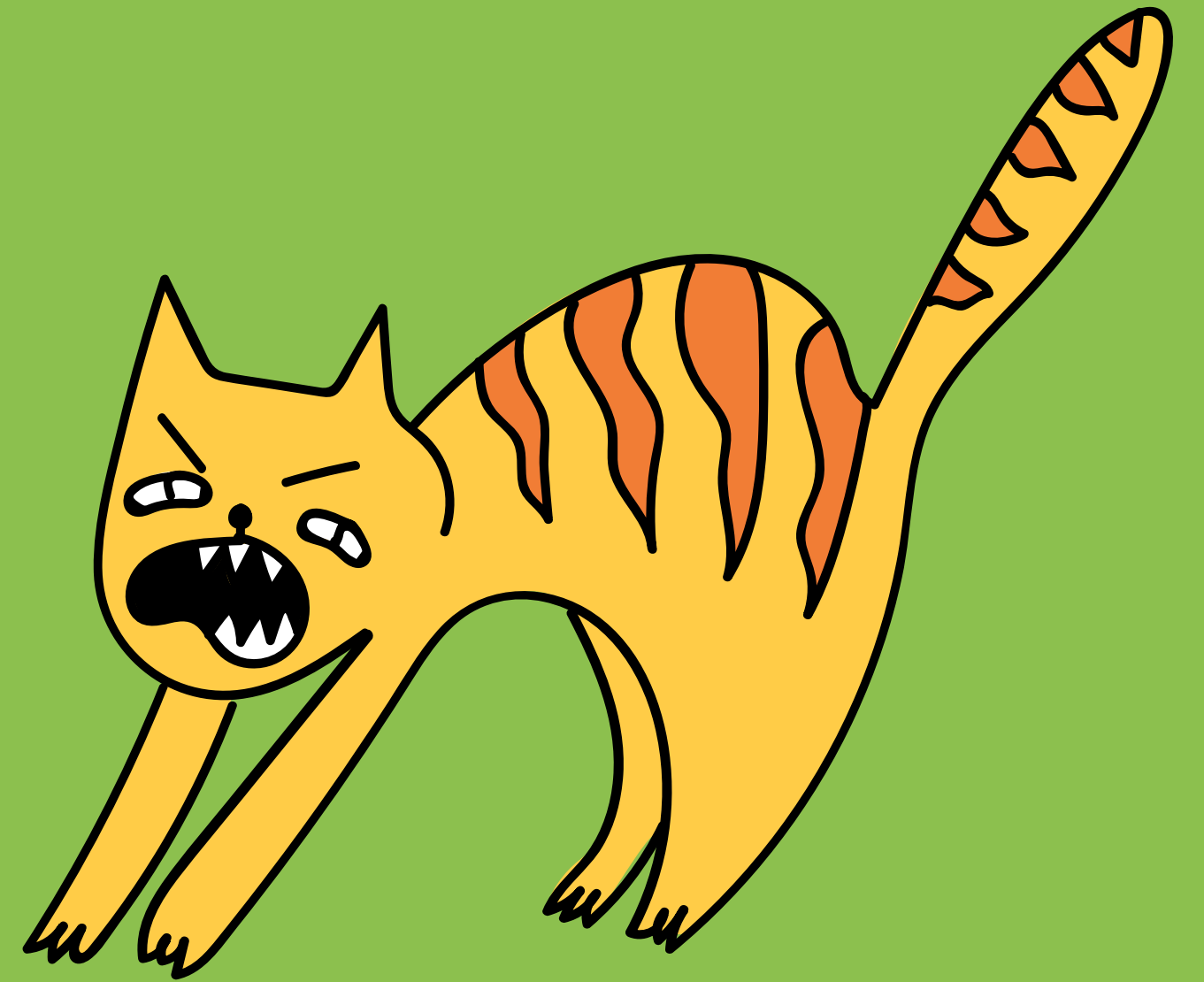




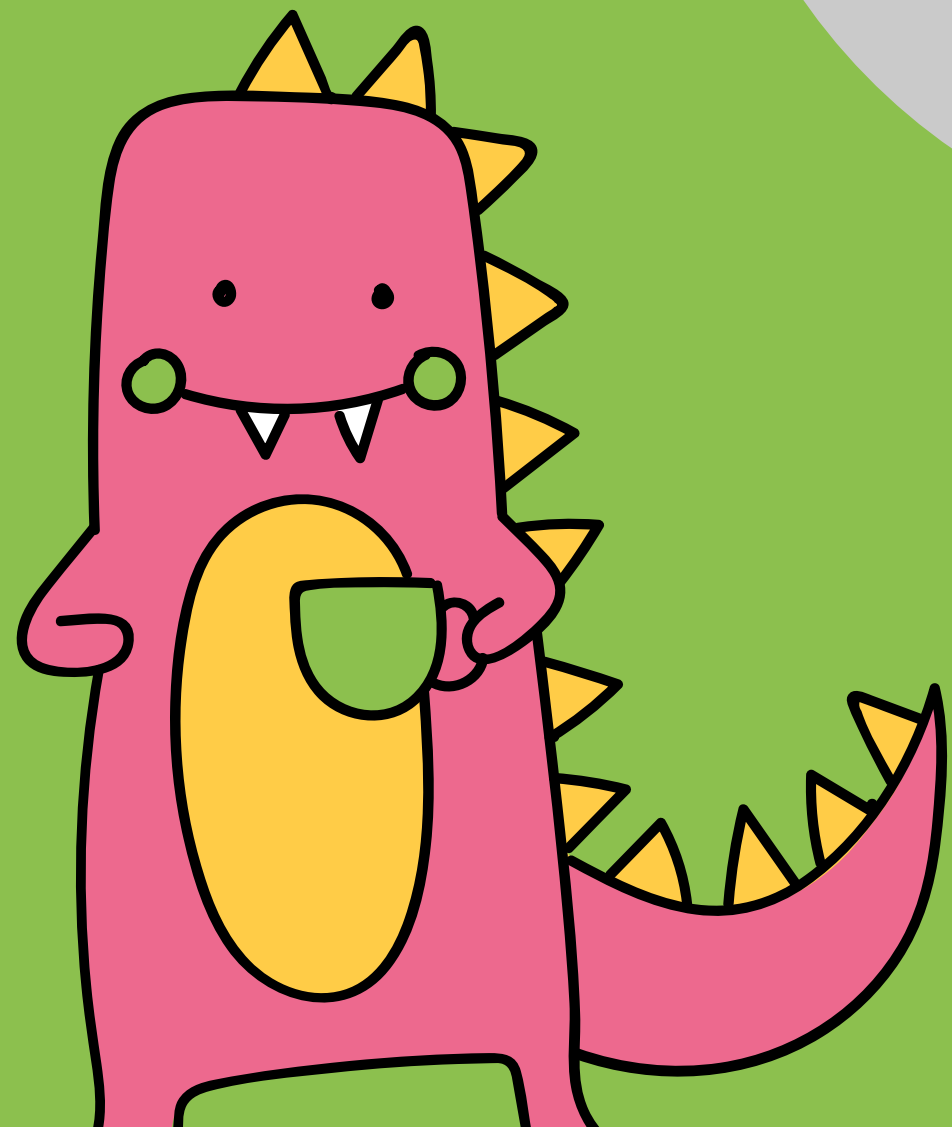
GALAH PANJANG



**PUKUL
BERAPA
DATUK
HARIMAU**



MAIN GULI

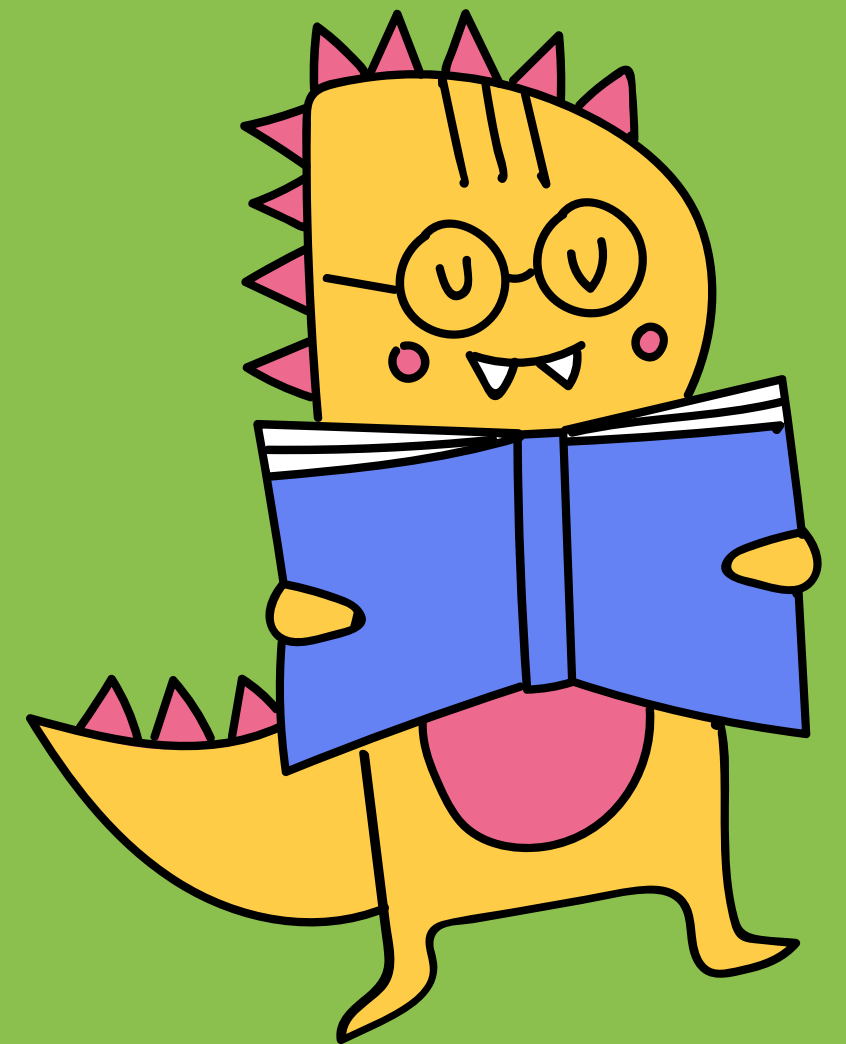


Handwritten signature

Handwritten signature



**MARI
MENJAWAB!**





AKTIVITI 1:

Cari pasangan yang betul





AKTIVITI

2:

CARI PERKATAAN



AKTIVITI 3:

Kawan-kawan, mari kita bermain congkak secara atas talian :)

SCAN ME



LOVE
WINS!

AKTIVITI 4:

10 Soalan

TURN ME

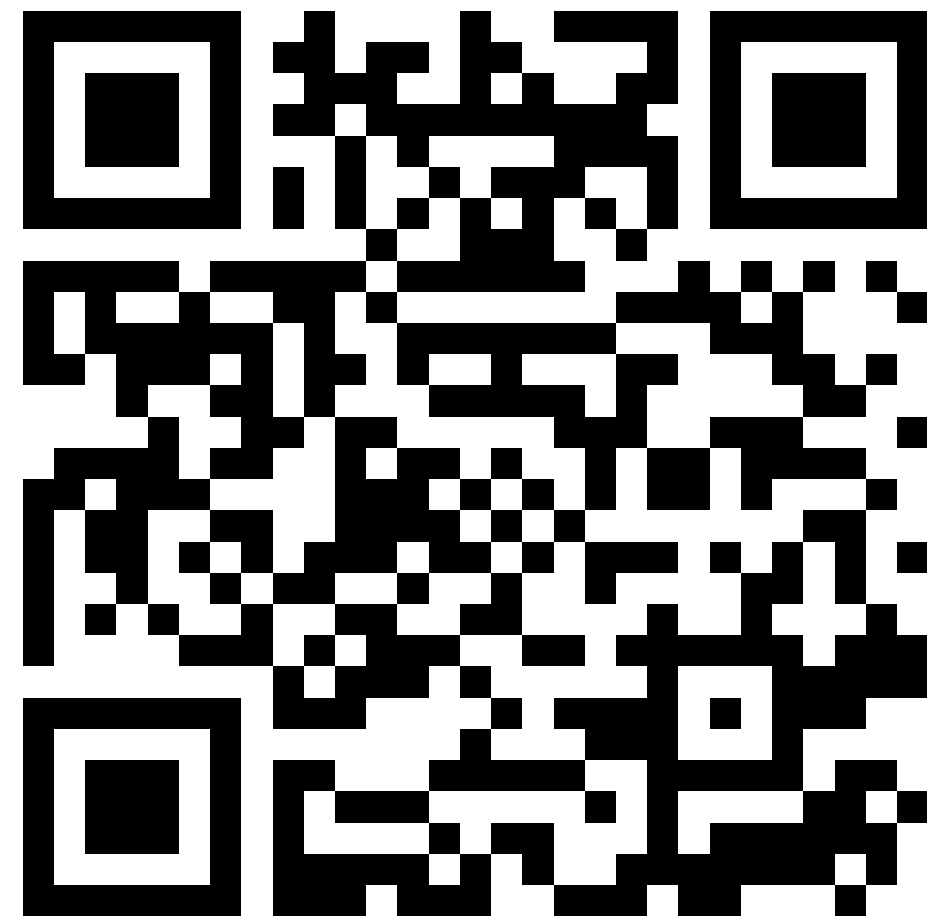


qr code

AKTIVITI 5

Jom kawan-kawan
bantu saya
selesaikan

SCAN THIS QR
CODE





TAMAT

