

# SIAGA



KARANG PAMITRAN NASIONAL  
1990

## KATA PENGANTAR

Anggota Gerakan Pramuka pada hakekatnya mempunyai kegiatan yang paling diharapkan pelaksanaannya. Kalau Pramuka Penggalang mengenal Jambore dan Lomba Tingkat, Pramuka Penegak dan Pandega mengenal Ralmuna dan Perkemahan Wirakarya, maka Pembina Pramuka mengenal Karang Pamitran. Dalam Karang Pamitran ini para Pembina dapat mengadakan tukar pengalaman, menggali berbagai kegiatan dan metode pendidikan, menambah pengetahuan, mencari inovasi dalam pengembangan Gerakan Pramuka dan meningkatkan rasa persaudaraan.

Oleh karena itu perlu dikeluarkan berbagai petunjuk tentang pelaksanaan Karang Pamitran dengan tujuan agar kegiatannya dapat berlangsung dengan serempak, tertib, menyenangkan dan mengesankan.

Buku ini merupakan pedoman yang perlu dilakukan oleh setiap anggota Gerakan Pramuka yang mengikuti Karang Pamitran 1990.

Akhirnya kepada para Pembina, Pelatih dan Karyawan Kwartir kami ucapkan selamat bekerja dan meningkatkan baktinya dalam Gerakan Pramuka.

Jakarta, Agustus 1990

Ketua Panitia Karang Pamitran



Ltjen TNI (Purn) H. Himawan Soetanto

## PENDAHULUAN

Buku ini dimaksudkan untuk mendampingi para Pembina Siaga dengan acara latihan tiap minggu.

Acara latihan tersebut diberikan dengan penuh variasi, selalu meningkat dengan disesuaikan dengan syarat SKU dan disesuaikan pula dengan kebutuhan Perindukan maupun kebutuhan perkembangan kepribadian para Siaga secara individu.

Tiap anak merasa senang bila pada setiap latihan mereka mendapatkan tambahan pengetahuan dan ketrampilan.

Namun kunci dari pada berhasilnya pembinaan suatu Perindukan adalah terciptanya suatu suasana Keluarga Bahagia. Satu Keluarga Bahagia yang menyenangkan akan menyiagakan anak menjadi ramah, sopan tetapi tegas, giat, berdisiplin dan tidak akan putus asa.

Disiplin yang baik merupakan bagian yang esensial dalam membina Perindukan.

Bukan disiplin yang diusahakan melalui teriakan perintah tetapi disiplin yang benar adalah disiplin yang tumbuh dari dalam anak itu sendiri.

Contoh pribadi Pembina sangat berarti dalam menanamkan disiplin ini. Di samping contoh pribadi Pembina, bermacam-macam permainan merupakan alat pembantu yang ampuh.

Permainan merupakan satu cara yang tidak kentara, cara yang amat halus dalam pembentukan watak anak.

Maka dari itu perlu disadari macam-macam arti dari permainan.

### 1. Permainan Tim

Di sini anak belajar bermain tidak untuk dirinya sendiri tetapi ia bermain untuk nama tim-nya.

Di sini anak tersebut bukan merupakan individu lagi, tetapi ia merupakan satu dari suatu satuan, meskipun sahamnya untuk mencapai kemenangan tak ternilai, tetapi yang akan menang tim-nya, dan inilah menjadi tujuannya pula.

Dalam hal ini anak belajar untuk tidak egoistis.

### 2. Permainan Ramai

Di sini para Siaga diberi kesempatan untuk berbuat yang ramai ataupun gaduh, tetapi mereka juga dapat DIAM bila diperlukan.

Baik di sekolah maupun di rumah biasanya dilarang kalau berbuat ramai, maka biarkanlah mereka sesuatu waktu berbuat gaduh.

### 3. Permainan Tenang

Permainan macam ini dimaksudkan untuk meningkatkan penguasaan diri. Bagi seorang Siaga adalah sukar untuk diminta diam sejenak, tetapi ada baiknya baginya untuk mencobanya.

Menguasai diri berarti pula menguasai pikiran dan hati nuraninya.

### 4. Permainan Indra

Ini juga merupakan permainan tenang, tetapi di sini Siaga harus betul-betul diam, mendengarkan dengan seksama, memakai ujung jarinya dari pada matanya dan sebagainya.

Kita mempunyai Lima Indra, mengapa tidak kita kembangkan sebanyak-banyaknya?

### 5. Permainan untuk mencapai syarat SKU

Permainan ini sangat penting bagi Siaga, karena apa yang diajarkan kepadanya kini dilaksanakannya dalam praktek.

Mereka mulai menyadari artinya pengetahuan teknis kepramukaan.

Di sini tumbuh percaya pada diri karena tahu akan arti yang diajarkan kepadanya. Dan akhirnya, sesuatu "yang tidak mudah" bagi setiap Pembina Siaga adalah bertamu dan bertemu dengan Orang Tua.

Dengan bertamu dan bertemu dengan Orang Tua, mereka mengetahui apa yang dilakukan Pembina dengan putra-putri mereka.

Di sampingnya para Pembina pun mengetahui suasana keluarga masing-masing.

Tetapi perlu di-ingat bahwa pekerjaan para Pembina bukan untuk mengganti tugas orang tua, tetapi memberi tambahan pendidikan yang additionil.

Bahkan kadang-kadang acara latihan tidak terselesaikan seperti rencana, tentu harus dimasukkan ke acara minggu depan. Pokoknya berbagai hambatan pasti ada, tetapi para Pembina Siaga pasti mampu mengatasinya.

Masih ada lagi yang perlu mendapat perhatian sungguh-sungguh dari para Pembina yaitu:

1. Acara harus menarik bagi para Siaga.
2. Berisi pendidikan yang ingin dicapai melalui acara kegiatan menarik tersebut (SKU-SKK-Pramuka Garuda).
3. Pelaksanaannya sesuai dengan prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan.
4. Hubungan antara Pembina dengan para Siaga akrab seperti ayah dan anak, sesuai dengan sistem among.

Sikap Pembina harus:

- a. Cinta kasih, adil, pantas, rela berkorban.
  - b. Disiplin disertai inisiatif.
  - c. Tanggungjawab terhadap Tuhan, masyarakat dan dirinya sendiri.
5. Adanya alat kegiatan sesuai dengan keadaan setempat.
6. Variasi acara.
- Agar para Siaga tetap semangat dan senang, hendaknya acara latihan diusahakan berseling antara yang ramai (memerlukan banyak gerak jasmasni) dengan yang tenang (menggunakan pikiran/perasaan). Silahkan memahami contoh.
  - Suatu permainan yang menyenangkan sebaiknya dihentikan pada saat kegembiraan memuncak, supaya anak merasa masih kurang dan ingin selalu datang latihan.
  - Mengenai pembagian waktu, menurut teori latihan berlangsung selama 120 menit, namun cukuplah jika kita menyiapkan acara untuk 90 menit efektif, dari pada persiapan acara tidak dapat terselesaikan dengan baik.
  - Secara garis besar kita dapat membagi waktu:
    - a. Upacara pembukaan dan penutupan latihan         $\pm$  20 menit
    - b. Permainan pemanasan (ramai - sebentar)             $\pm$  10 menit
    - c. Permainan ramai I     $\pm$  20 menit
    - d. Selingan lagu atau permainan tenang                 $\pm$  10 menit
    - e. Permainan ramai II      $\pm$  20 menit
    - f. Berceritera dengan selingan lagu atau humor        $\pm$  10 menit
  - Sebaiknya keseluruhan acara pada setiap latihan mempunyai satu tema atau judul yang merupakan rangkaian cerita, misalnya Kelinci cerdik, untuk minggu kedua menjalankan Dwidarma, minggu ketiga . . . .
- Selanjutnya kami percaya bahwa daya kreasi para Pembina Siaga yang banyak akan memperkaya bahan latihan, disamping tukar pengalaman dengan Pembina perindukan lain. Yakinlah bahwa Tuhan mencatat amal baktimu dan orang lain menghargai kepribadianmu.



## Latihan I.

1. Upacara pembukaan latihan yang didahului oleh pemeriksaan.
2. **SIAGA, TUNJUKKAN SIKAPMU YANG GAGAH KALAU MEMBERI SALAM.** (permainan Perindukan)

Anak-anak berdiri dalam lingkaran yang dibagi menjadi dua, yaitu bagian I dari Nol s/d 15 dan bagian II dari No. 16 s/d 30.

Jika Pembina memberi tanda mulai, No. 1 lari mengelilingi lingkaran ke arah kiri, sedang No. 30 ke arah sebaliknya (ke kanan). Bila kedua anak bertemu di tengah jalan, mereka saling memberi salam yang baik, dengan berhenti sebentar. Kemudian mereka meneruskan perjalanannya, menuju ke tempatnya masing-masing. Ditematnya No. 1 menepuk No. 2, sedang No. 30 mengetik/menepuk No. 29. No. 2 dan No. 29 bertindak seperti No. 1 dan 30. Demikian seterusnya. Bagian yang selesai terdahulu ialah yang menang.

3. **Lihat, ada benda angkasa melayang di udara.** (Kim mata)

Perindukan berdiri/duduk, barung demi barung dalam bentuk setengah lingkaran. Agak jauh, lebih kurang 6 meter didepan mereka, berdiri Bunda/Yahnda dan bucik/pakcik berhadapan dengan antara lebih kurang 2 meter. Satu demi satu Bunda/Yahnda melempar benda kepada pakcik/bucik, bergantian hingga 8 atau 10 barang.

Sesudah itu Siaga disuruh mencatat barang apa yang dilemparkan, lalu dicocokkan. Pada akhir permainan barung demi barung menjumlah salahnya. Barung yang tersedikit salahnya adalah yang menang.

4. **SI RAJA HUTAN** (Perindukan)

Perindukan berjongkok dalam lingkaran. Di tengah lingkaran berloncat-loncat sambil jongkok dan berseru dengan congkaknya: "Saya, raja (untuk putera, kalau puteri ratu) dari kerajaan yang telah tersohor, sakti dan kuat. Mari kita saling adu kesaktian, yang menempati di kaki!

Sesudah bicara itu, dia menunjuk dengan cepat beberapa Siaga, untuk maju berjongkok ke depan dan berusaha saling menepuk kaki (di bawah lutut temannya). Siapa yang telah menepuk teman, keduanya kembali ke tempatnya, sedang lainnya berusaha, hingga dapat menepuk atau ditepuk kakinya. Kalau yang dipanggil maju tadi sudah kembali ke tempatnya masing-masing, raja/ratu menantang rakyatnya lagi. Demikian seterusnya, hingga permainan dianggap cukup lama dan sudah banyak yang mendapat giliran. Kalau dapat tentunya semua anggauta Perindukan mendapat giliran

dipanggil.

Pada akhir permainan dihitung siapa yang dapat menepuk kaki temannya. Barung yang terbanyak menepuknya, itulah yang menang.

5. Sila mana yang kupilih? (Bahan SKU)

Gul-egal-egul, yo, ayo bergembira  
Gelengkan kepala, pundaknya juga  
Maju selangkah, mundur segera.

Di dekat Perindukan dibuat lima lingkaran (goresan di tanah atau dengan tali). Lingkaran tersebut diperumpamakan letak kelima sila dari Pancasila.

Sebelum permainan dimulai Pembina mengulangi arti dan letak gambar sila-sila tersebut, yaitu:

1. kepala banteng
2. pohon beringin
3. padi dan kapas
4. rantai
5. bintang.

Dalam lingkaran anak-anak menyanyikan lagu Gul-egal dengan menari. Jika lagu berakhir atau pada pertengahan lagu, Pembina mengucapkan salah satu sila (berhenti sebentar untuk memberi kesempatan kepada para Siaga untuk berfikir), umpama Kepala Banteng atau Rantai dan seterusnya, kemudian dia membunyikan peluit pendek, yang berarti aba-aba: "Laksanakan/jalankan!", anak-anak lalu lari ke tempat sesuai dengan letak sila itu. Yang salah dapat batu kecil/lidi (tanda salah). Untuk mempersulit anak-anak dan untuk mendorong anak-anak untuk menghafalkan Pancasila betul-betul (gambar, arti dan letaknya) maka Pembina tidak mengatakan gambarnya, tetapi arti dari gambar itu, umpama:

Bintang	= Ketuhanan Yang Maha Esa.
Rantai	= Kemanusiaan dan seterusnya.
Beringin	= Persatuan Indonesia.
Kepala Banteng	= Kerakyatan . . . . .
Padi/kapas	= Keadilan sosial.

Pembina menyerukan, umpama : "Kemanusiaan . . . . . tit . . . . . Anak-anak harus lari ke lingkaran RANTAI dan seterusnya. Demikian diulangi berkali-kali hingga Pembina menganggap cukup. Masing-masing Barung menghitung jumlah batu/lidinya. Barung yang mempunyai lidi/batu yang tersedikit ialah yang menang

6. Penutupan laithan.

## Latihan II.

1. Upacara pembukaan latihan yang didahului oleh pemeriksaan kebersihan pakaian dan lain-lain.

2. Awas bola api . . . . . (Permainan Perindukan — ramai dan banyak gerak).

Anak-anak berdiri tersebar di lapangan. Perindukan merupakan 2 kelompok A dan kelompok B. Pada permulaan permainan 2 orang yang ditunjuk oleh Pembina, berlempar-lemparan bola. Mereka berdiri di tengah-tengah anak-anak lainnya. No. 1A melemparkan bola kepada No. 2B, yang sesudah diterimanya, tanpa bergerak berusaha untuk dengan bolanya, mengenai salah seorang B yang ada di dekatnya. Anak-anak berusaha menghindari lemparan bola itu dengan menjatuhkan diri atau meloncat. Mereka yang kena lemparan dimasukkan dalam penjara (lingkaran yang digores di atas tanah atau lingkaran dari tali). Tiap kelompok mempunyai penjaranya masing-masing. No. 1A dan 2B melanjutkan permainan bolanya. Kelompok A incarannya tentu Siaga dari B dan sebaliknya.

Semua tawanan dianggap mati dan tidak boleh ikut lagi. Pada akhir permainan dihitung jumlah tawanannya. Kelompok yang jumlah tawanannya terbanyak ialah yang menang.

3. Apakah ciri yang menyolok dari teman-temanku se perindukan? (Kim dan mengenal tanda kekhususan teman).

Perindukan duduk barung demi barung dalam bentuk barisan setengah lingkaran.

Pembina berceritera, bahwa pada waktu perindukan melihat Jakarta Fair atau lain-lain pertunjukan, di mana ribuan penonton berjubel berjalan, tidak jarang banyak anak hilang, terpisah dari orang tua atau kelompoknya. Pada laporan kepada yang berwajib, kita harus dapat mengatakan tinggi rendahnya anak hilang itu, kulitnya, pakaian yang dipakai, rambutnya dan ciri khas yang menonjol. Pada saat itu salah satu anggota Barunglah yang hilang. Pembina menunjuk salah seorang, yang lalu lari keluar barungnya lari menyembunyikan dirinya, sehingga tidak ada seorang Siaga pun yang dapat melihatnya.

Pembina menyuruh Barung masing-masing menulis ciri-ciri anak itu.

Barung yang dalam waktu yang ditentukan dapat menulis ciri/macam yang terbanyak adalah yang menang.

Dalam permainan ini anak seperindukan sudah harus saling mengenal.

4. Baris-berbaris. Belok kanan, kiri, hadap kanan/kiri, sikapnya kalau berjalan dan sebagainya.

5. Penjelasan tentang disiplin.

6. **Tukang tenung . . . . (Permainan Perindukan)**

Anak-anak berdiri tersebar di lapangan. Dua orang yang dijadikan tukang tenung, mengejar Siaga lainnya dan berusaha menangkapnya. Anak yang tertangkap, ditenung menjadi batu. Dia harus berjongkok di tempat yang telah ditentukan. Dalam ceriteranya mereka dipenjara dan dijaga ketat. Siaga lainnya yang tidak bebas dari intaian tukang tenung, berusaha untuk membebaskan teman-temannya yang telah ditawan, dengan menarik mereka keluar dari lingkaran (penjara). Dalam ceritera itu kalau ada Siaga yang sudah ditangkap lalu menjadi batu dan dipenjara, bila tersentuh oleh tangan temannya dapat menjadi manusia lagi, maka teman-temannya berusaha untuk membebaskan mereka dari penjara.

Kalau Pembina menganggap, bahwa permainan itu telah cukup lamanya, membunyikan peluit yang berarti, bahwa permainan selesai. Tawanan dihitung menurut Barung.

7. **Kau kujaga, Sang Merah-Putih! (Lagu).**

Hai lihatlah, hai megahnya, bendera cemerlang!  
Merah-Putih, lambang bahagia, di angkasa membayang.  
Hiasan Nusa yang merdeka, berkibar menjulang.  
Kau kujaga, kau kubela, untukmu kuberjoang.

8. Penutupan.

### Latihan III.

1. Upacara latihan.

2. Bentuk barisan (berderet, perlombaan, selat).

3. Kim mata.

Sesudah selesai Pembina memberitahukan bahwa yang diperhatikan dulu barang-barang yang besar-besar yang menyolok baru kemudian yang kecil-kecil.

4. Tarian pemeriksaan dengan lagunya (buku lagu Siaga: Marilah menyanyi & menari No. 1).

5. Pancasila (penerangan dengan gambar).

6. Latihan keseimbangan:

Perlombaan berjalan dengan barang/buku di atas kepala.

7. Penjelasan arti salam dan sopan santun (SKU).

a. hormat pada ibu/bapa/guru/pembina,

b. kalau berjalan melalui orang tua supaya sedikit membungkuk atau mengucapkan "maaf".

c. kalau ada orang tua berjongkok kita tidak berdiri di depan/di belakangnya, lebih-lebih kalau kita bicara dengan mereka. Kita berjongkok pula, anak-anak dilatih memberi salam dengan sikap yang baik.

8. Angin taufan dengan Naga Raksasa (Permainan Mata angin-SKU).

Anak-anak berdiri berkumpul di suatu tempat, yang dilingkari dengan coretan/goresan di tanah. Di beberapa jurusan di lapangan diberi goresan lingkaran dengan nama arah kiblat, umpama: Utara, Tenggara, Barat daya dan sebagainya.

Di suatu sudut ada lingkaran lagi, tempat naga raksasa yang selalu mengintai mangsanya.

Bila Pembina membunyikan peluit tanda mulai dan mulai menyerukan nama suatu arah, umpama: "Barat Daya", anak-anak lari menuju Barat Daya.

Dalam kesempatan ini Naga Raksasa keluar dari tempatnya (yang telah ditentukan sebelumnya) dan berusaha menangkap yang sedang lari.

Yang tertangkap dimasukkan di tempat tersendiri.

Naga lain ditunjuk dan permainan mulai lagi. Demikian seterusnya.

Pada akhir permainan dihitung jumlah tawenan menurut Barung. Yang mempunyai tawenan yang tersedikit, Barung itulah yang menang.

9. Perindukan memikirkan seruan Perindukan, umpama: "Pyu - Pyu - Yu - u - u" dengan berfungsi untuk meramaikan suasana dan mengeratkan persaudaraan.
10. Upacara penutupan latihan.

#### Latihan ke IV.

1. Upacara pembukaan latihan Siaga.

2. Naik tanggul, turun kali (Permainan Perindukan)

Di tanah digambari lingkaran sebesar lingkaran dimana Perindukan berdiri. Gambaran dapat dengan kapur, goresan di tanah atau tali, yang merupakan batas antara tanggul dan sungai.

Di belakang tali adalah tanggul dan di mukanya ialah kali. Ceriteranya: Beberapa Siaga yang sedang berjalan mengadakan pengembaraan ringan di lingkungan itu, kadang-kadang mereka harus naik tanggul (loncat ke belakang), tapi tidak jarang mereka harus menyeberangi kali.

Jalanjannya permainan: kalau Pembina mengatakan: "naik tanggul", mereka meloncat ke belakang. Turun kali mereka meloncat ke depan. Lain perintah tidak boleh diturut. Mereka harus tetap berdiri dan tidak bergerak.

Untuk membingungkan anak atau supaya mereka waspada Pembina menyerukan: "Turun Sungai, Naik Sungai, Turun Tanggul".

3. Dwi Dharma (SKU).

Dwi Dharma itu hak Pembina untuk memberikan dan mengujinya. Setelah diterangkan artinya, Siaga disuruh menirukan bunyi Dwi Dharma, supaya dia cepat hafal. Pengisian jiwa waktu Siaga ini bila baik, menjadi bakal dengan kesenangan hidup Siaga di kemudian hari.

4. Bentuk barisan (roda, panah, setengah lingkaran) dan mengulangi yang sudah dipelajarkan.
5. Bendera Perindukan dengan tanda-tandanya yang digantungkan pada tiangnya antara lain **tanda penghargaan** anak-anak sebagai kebanggaannya

dipasang/digantungkan pada tiang Pusaka, Gelang Tahunan Perindukan dan lain-lain.

6. Pukul dia.

Anak-anak berdiri dalam lingkaran dengan tangan terbuka di belakang badan. Seorang anak A, yang membawa bola atau lain barang keluar dari lingkaran dan berjalan mengelilingi lingkaran dari belakang. Diam-diam Siaga itu meletakkan barangnya di salah satu tangan yang terbuka, lalu lari ke tempatnya. Siaga yang ketempatan barang itu (B) mengejar A atau berusaha melempar bola/barangnya, kalau bukan barang yang keras, kepada A. Kalau bola tidak mengenai sasarannya dan A selamat sampai di tempat, B yang mengganti mengelilingi lingkaran.

Demikian seterusnya hingga permainan dianggap cukup lama.

7. Lagu Penutupan Latihan (Menyanyi di Taman Siaga Puteri No. 6).

Lagu Penutupan Latihan

Bagi kita Siaga, tiba saatnya pulang  
Siamat berlatih bersama  
Tuhan memberi ria-a-a-ang  
Mari kita bersyukur, dengan senyum dan salam.

8. Arti menabung.

Pembina menguraikan manfaatnya menabung dan hidup menghemat, dan sebagainya, dan sebagainya.

9. Penutupan.

Latihan ke V.

1. U p l a s.

2. Kuda buta (Permainan Barung).

Anak-anak berdiri dalam barisan perlombaan. Kusir, (yang berdiri di belakang sendiri) memegang tali. Pada bahu anak yang berdiri di depan sendiri dipasang tali; kecuali kusirnya, semua anak ditutup matanya dengan saputangan atau barang lain. Tali terbentang dari bahu anak yang terdepan, melalui anak-anak, yang memegangnya dengan tangan kiri di sebelah kiri dan dengan tangan kanan di sebelah kanan. Kedua belah ujung tali dipegang oleh kusirnya.

Pada permulaan permainan, semua Barung berlomba-lomba berjalan ke suatu tempat, yang telah ditentukan.

Barung yang sampai di tempat yang terdahulu ialah yang menang.

**3. Arah keblat (SKU).**

Pembina menjelaskan letak dan nama arah keblat dan anak disuruh langsung menghafalkan.

**4. Dapatkah kau menurunkan tangan atau kakiku?**

Siaga berdiri dalam bentuk barisan selat dengan antara lebih kurang 5 meter. Tiap Siaga mempunyai pasangannya masing-masing. Semua Siaga berdiri pada kaki kiri, sedang kedua tangan berada di belakang.

Bila Pembina memberi tanda mulai, tiap anggauta barisan A berusaha untuk menurunkan tangan pasangan/lawannya yang dihadapinya dan sebaliknya.

Kaki yang menggantung dapat diganti dengan kaki lainnya. Anggauta yang tangan/kakinya dapat diturunkan, itulah yang dianggap kalah dan pindah tempat ke barisan lawan atau dimasukkan penjara (lingkaran digores di tanah).

Pembina kemudian membunyikan peluit lagi untuk memulai permainan selanjutnya.

Barisan yang jumlahnya pada akhir permainan yang terbanyak, ialah yang menang.

**5. Dwi Dharma No. 2 dan sopan santun (SKU).**

- Berdiri menghadap orang tua tidak meletakkan tangannya di saku hem/celana.
- Suara kalau bicara dengan orang tua tidak seolah-olah menentang.
- Kalau duduk menghadapi orang tua tidak bertumpang kaki atau menggerak-gerakkan kakinya.

**6. Perlombaan Yuyu (Permainan Barung).**

Perindukan dalam bentuk barisan terbuka. Tiap Barung mengajukan dua orang dan siap di garis A.

Masing-masing berdiri membelakangi pasangannya dan saling mengkaitkan tangannya, demikian berjalan miring, ke tempat yang telah ditentukan.

Kalau pasangan ini kembali, pasangan baru berangkat sehingga se Barung dapat giliran. Barung yang terdahulu selesai dan berdiri dalam barisan yang rapih, itulah yang menang.



## 7. Penerangan tentang bendera

Cara menghormat dan sebagainya, arti warna, sebagai lambang negara, merawatnya.

## 8. P e n u t u p a n .

### Latihan ke VI.

#### 1. U p l a s .

#### 2. Keluarga Kera. (Permainan Perindukan)

Anak-anak berdiri bertiga dalam lingkaran. Mereka merupakan keluarga kera No. 1 adalah Ibu, No. 2 adalah Anak dan No. 3 itu Bapak.

Di tengah lingkaran diletakkan sebuah batu (benda lain), yang merupakan buah-buahan.

Jika Pembina mengatakan salah satu nomor dari keluarga, umpama: "Bapak", semua Ibu dan Anaknya masing-masing membuat gapura.

Bapak lari mengelilingi lingkaran dari luar, masuk tengah lingkaran dengan melalui gapura dan berusaha mengambil buah (batu/lain barang) sebelum buah itu diambil oleh lain bapak kera, lalu kembali ke tempatnya. Jika dapat, diberi nilai satu. Keluarga yang pada akhir permainan mendapat terbanyak, itulah yang menang.

#### 3. Tali menali (mati, hidup, anyam SKU).

Dipelajari dulu cara membuatnya, kemudian langsung dipraktikkan, umpama: mengikat dasi dengan serbet, menyambung 2 tali yang tidak sama besarnya dan sebagainya.

#### 4. Siapa turut bersenang-senang? (Tarian di buku menyanyi dan menari No.2)

Alangkah senangnya, mempunyai kawan.

Siapa mau ikut saya, bersama berjalan.

Mari bersama membentuk lingkaran.

Mari bersama, bersenang-senang.

#### 5. Ujian lagu Indonesia Raya. bait I (sikap, hafal, lagunya, penciptanya).

#### 6. Perlombaan tiga kaki (Permainan Barung).

Perindukan dalam bentuk barisan perlombaan yang antara barung dengan barung  $\pm$  4 m.

2 orang anak dari tiap barung berdiri berdampingan dengan kedua kakinya

yang di tengah diikat. Tiap barung mempunyai 5 pasang, (kalau tiap barung beranggota 10 orang).

Pada tanda mulai pasangan dari tiap barung berjalan maju sampai baris yang telah ditentukan, ikatan kaki dilepas bergandengan lari ke pasangan No. 2 menepuknya lalu berdiri di belakang barungnya. Demikian pula tindakan pasangan No. 2, 3 hingga selesai.

Barung yang selesainya terdahulu adalah yang menang.

## 7. Penutupan.

### Latihan ke VII.

#### 1. Uplas.



#### 2. Komedi Berputar (Permainan Barung).

Tiap barung merupakan 1 lingkaran, duduk dengan kedua kaki lurus ke depan bergandengan tangan, kaki dipusatkan di tengah lingkaran.

Pada tanda mulai pantat dan badan diangkat sedikit, gandengannya jangan lepas, lalu kaki dan badan diputar ke kanan, sehingga merasa melayang. Kekuatan badan terletak pada kaki.

Demikian tiap-barung mencoba memutar melayang hingga Pembina menganggap cukup waktunya untuk berhenti.

#### 3. Realisasi/Pengetrapan Dwi Dharma di rumah.

Pembina menanyakan pada anak-anak apa saja yang mereka perbuat yang sesuai dengan Dwi Dharma/Dwi Satya.

#### 4. Bentuk barisan (angkare, tapal kuda, terbuka, tertutup); mengulangi yang sudah diberikan.

#### 5. Sang Surya (SKU arah Keblat singing game/menyanyi di Taman Siaga Puteri. No. 11)

Pagi-pagi terbitlah Sang Surya.  
Di timur letak arahnya.  
Sehari memberi terang.  
Di barat ia terbenam, awas!  
Dengarkan yang diserukan bunda,  
Lari ke arah sana . . . . .

#### 6. Penjelasan Dwi Satya. Ini Hak Bunda/Yahnda.

Arti janji, bahwa, kalau menyampaikan sesuatu jangan gegabah, asal dapat mengucapkan saja, tetapi pikirkan dahulu, kiranya janji itu dapat ditepati atau tidak? Janjikan sesuatu yang kiranya dapat dilaksanakan, sebab Siaga tidak berbohong. Jangan berjanji di bibir saja.

Arti Dwi Satya dijelaskan yang terang betul sehingga anak mengerti juga artinya, bila mereka pada pelantikannya wajib mengucapkan janji, yang dalam hidupnya sehari-hari, mengamalkannya dan dibiasakan selalu menepati janjinya dan seterusnya, dan seterusnya.

Anak disuruh menirukan bunyi Dwi Satya.

7. Ceritera tentang Dwi Satya (SKU) (umpama' menjelaskan tidak baiknya senang jajan. Pembina dapat mengarangnya sendiri).
8. Penutupan.

### Latihan ke VIII.

#### 1. Upl as.

2. Sampan mendayung ke . . . . (SKU arah keblat).

Di lapangan Barung demi Barung berdiri bergandengan tangan yang tak boleh dilepaskan; merupakan sampan yang terapung-apung di samodra luas dan diombang-ambingkan oleh angin besar.

Jika Pembina memberi tanda mulai dan menunjukkan salah satu arah umpama: "Kayuhlah ke Timur Laut . . . . . "anak-anak bergandengan, menuju dengan cepat ke Timur Laut. Tak lama kemudian Pembina menyuruh: "Barat Daya . . . . . Tenggara" dan seterusnya tiap kali berganti arah, maka anak-anak lari ke arah yang diserukan tadi.

3. Pemerintahan di Indonesia dan lingkungannya. (SKU)

Pembina berceritera bahwa suatu kelompok masyarakat dapat hidup tertib, bila ada yang mengaturnya. Dimulai dengan keluarga tertib, dimana Bapak sebagai kepala keluarga dan Ibu yang mengatur/melaksanakan, dapat menimbulkan hidup tenang, rukun. Kita perlebar lingkungan keluarga menjadi RT, RW, Kelurahan/Desa, Kecamatan dan seterusnya.

Akhirnya pengatur yang tertinggi ialah Presiden. Anak-anak perlu mengerti Kepala RW, Lurah dengan fungsi, nama dan alamat mereka.

4. Merebut ratna mutu manikam di lutut penyamun. (Permainan Perindukan)

Anak-anak berdiri dalam bentuk barisan selat. Tiap anak berhadapan pasangannya masing-masing.

Jika Pembina memberi tanda mulai, masing-masing berusaha memegang lutut lawannya, disamping melindungi dan menjaga, jangan sampai lututnya sendiri dipegang oleh lawannya. Dalam gerakan ini, mereka boleh berkejar-kejaran, kemana-mana dan boleh keluar dari barisan. Siapa pada tanda berhenti dapat memegang lutut lawannya, dapat nilai satu. Permainan dimulai lagi.

Pada akhir permainan, nilai tiap barisan dijumlahkan dan dapat juga menurut barungnya. Siapa mendapat nilai besar adalah pemenangnya.

5. Ujian tentang Salam. Tertulis dan praktek.
6. Bolaku, lalulah (singing game/menyanyi dan menari No. 4)

Bolaku, lalulah dengan gembira.  
Ditangan Siaga ini, jangan berhenti.



7. Agama dan sopan santun (SKU)

Perkenalkan anak-anak pada alam yang indah dengan Pencipta-Nya. Kemudian Tuhan Yang Maha Esa, Maha Tahu, Maha Penyayang dan selalu memberi, bila diminta sungguh-sungguh untuk dipergunakan, bagi kebaikan. Tuhan adalah zat yang tidak nampak, tapi melihat semua perbuatan kita dan menghukum perbuatan buruk, tetapi memberi hadiah pada perbuatan baik.

8. Penutupan.

## Latihan ke IX.

### 1. Upl as .

### 2. Mengail di dalam air keruh.

Dalam permainan ini anak-anak seperindukan sudah harus saling mengenal.

Anak-anak berdiri/duduk tersebar dalam lingkaran dan merupakan ikan-ikan.

Sekarang anak yang ditutup matanya, berdiri di tengah lingkaran, menjadi pengail. Beberapa anak mendekati pengail, menggonggonya dengan menarik bajunya, tangannya dan lain-lain.

Pengail berusaha untuk menangkap ikan-ikan yang menggonggonya.

Jika ada yang tertangkap, ia harus menerka nama ikan yang ditangkapnya. Ia boleh meraba baju dan badan ikan. Kalau betul menerkanya, ikan mengganti peranan pengail.

### 3. Tali-menali (Pangkal, tiang + memendekkan tali SKU).

Cara membuat dan langsung dipraktekkan kegunaannya (membuat jemuran yang tak terlalu panjang).

### 4. Ujian tentang bendera (tertulis dan lisan).

### 5. Ulangan Dwi Satya.

### 6. Terima + lemparkanlah bola ini (SKU) (10 m).

Diterangkan cara dan taktik melakukannya. Melempar dan menerima dengan tangan kanan dan kiri.

### 7. Menjelaskan pentingnya menabung.

Kecuali menghemat, juga banyak keuntungannya (SKU).

Dianjurkan untuk menabung uang jajan.

Apakah mereka mempunyai tabungan disamping Tabanas?

### 8. Agama - Kejujuran - Menyenangkan Tuhan (SKU).

### 9. P e n u t u p a n .

## Latihan ke X.

### 1. Upl as .

2. **Ambil batu** (singing game, menyanyi + menari No. 8) - Permainan Perindukan).

Mari jalan di dalam lingkaran.

Meloncat, meloncat dan bertepuk tangan.

Ambil batu, ambil dengan cepat.

Kalau tidak cepat tentu tidak dapat.

3. **Penerangan lagu Indonesia Raya bait ke II (SKU).**

4. **Perlombaan naik kuda (Perlombaan Barung).**



Barung berdiri dalam barisan perlombaan dengan antara 3 m.

Kalau lapangannya kecil barisan barung dapat dibelokkan.

Jika Pembina memberi tanda mulai, semua No. 1 lari ke No. 2, yang mendukung/menggendong No. 1, lalu kuda dengan beban di punggungnya lari ke No. 3 (tempat No. 1 dan No. 2 jadi kosong), dimana No. 1 diturunkan. No. 3 yang menjadi kuda menggendong No. 2 lari ke No. 4, No. 2 diturunkan No. 3 yang tadinya menjadi kuda, digendong oleh No. 4, lari ke No. 5. No. 3 turun, No. 4 digendong oleh No. 5 lari ke No. 6.

Demikian seterusnya hingga yang terakhir lari ke belakang ke No. 1 yang menggendongnya lari ke belakang ke bekas No. 2 (kosong) menurunkan No. 10 di tempat kosong itu, kemudian dia lari maju ke tempat yang kosong (belakang No. 2).

Barung yang selesai terdahulu dan berdiri dalam barisan yang rapat dengan sikap sempurna itulah yang menang.

5. **Ujian Dwi Dharma/Dwi Satya (SKU).**

6. **Ulangan melempar dan menerima bola (SKU).**

7. **Penerangan tentang kebersihan, halaman, kamarnya kerapihan barang dan meletakkan barang selalu pada tempatnya. Semua pekerjaan dijalankan/ dipraktekkan di rumah (SKU).**

8. Agama - berterima kasih kepada Tuhan.

9. Penutupan.

Latihan ke XI.



1. Uplas.

2. Perlombaan mendayung (Permainan Barung).

Dalam bentuk barisan perlombaan anak-anak duduk dengan kedua kakinya lurus ke depan (slonjor = bahasa Jawa).

Jika Pembina memberi tanda mulai, semua kecuali No. 1 dari belakang membentangkan tangannya, sebagai tanda yang belakang sendiri dapat mendirikan No. 2 (anak yang duduk di depannya).

No. 2 dari belakang lalu mendirikan No. 3, demikian seterusnya hingga semua anggota Barung berdiri dengan saling memegang pinggang anak yang berdiri di depannya. Barisan lalu lari tanpa putus barisannya ke tempat yang telah ditentukan, kemudian kembali ke tempatnya semula, duduk dengan kedua kaki lurus ke depan sedang semua tangan digerakkan sebagai mendayung sampan di bawah pimpinan Pemimpin Barung/ yang duduk paling belakang agar gerakan teratur tertib dan rapih.

Barung yang terdahulu duduk mendayung dengan gerakan yang betul, itulah yang menang.

3. Ujian Agama, dapat diteruskan pada lain hari, di luar hari latihan, sesuai dengan waktu yang terluang.

4. Patuhilah tanda lalu lintas. (Menyanyi di Taman Siaga Puteri No. 15). Ditunjukkan dengan gambar lalu-lintas dan diterangkan agar cepat meresap.

**Tanda lalu-lintas (Singing game).**

Jalan mobil, becak sepeda.

Tanda lalu-lintas lainnya.

Siaga paham semua.

Dan memperhatikannya.

Siapa melanggar peraturan.

Mendatangkan kecelakaan.

5. Ulangan tali meriali yang telah dipelajarkan (SKU).

6. Kita sudah sampai di stasion . . . . .

Kereta api kita mulai berjalan kesana.

Menuju ke stasion, kebersihan namanya.

Awas tengah jalan pemriksaan ketat.

Kita sudah sampai di stasion . . . . . (gigi, rambut, telinga dan sebagainya).

Para Pembantu dan Bunda/Yahnda sendiri (kalau perlu) berdiri terseber merupakan pos pemeriksaan (gigi, rambut, telinga, hidung, kuku dan sebagainya).

Anak-anak berdiri memegang kedua bahu dari anak yang berdiri di depannya, merupakan kereta api dengan salah seorang Pemimpin Barung, sebagai lokomotipnya.

Kalau tanda mulai berbunyi, kereta api berjalan berbelok-belok menyusur lapangan melalui pos-pos pemeriksaan yang tiap kali berganti-ganti berhenti di muka pos untuk diadakan pemeriksaan.

Sambil memeriksa penjaga pos menilai yang pada akhir pemeriksaan menentukan barung mana yang minggu itu menjadi juara.

7. Sopan-santun dalam praktek, agar pada anak-anak lebih mendalam merasapnya, umpama: Pembina berjongkok di tengah lingkaran salah seorang Siaga dipanggil untuk mendekat Pembina lalu ditanyai sesuatu.

Lihat sikap si anak, kalau dia sambil bicare ikut berjongkok, itu betul. Jika dia berdiri dan bertolak pinggang atau memasukkan tangan di dalam saku itu salah dan seterusnya, dan seterusnya (SKU).

8. Penutupan .

## Latihan ke XII.

### 1. Upl as.

#### 2. Berjalan pada kaki satu (SKU - Permainan Barung).

Perindukan berdiri dalam barisan perlombaan. Tiap-tiap anak memegang kedua bahu kawan yang berdiri di depannya, lalu berdiri pada kaki kiri. Kaki kanan digantung ke belakang.

Dengan sikap demikian barung berlomba berjalan dari satu tempat ke tempat lain yang telah ditetapkan, umpama dari a - ke b.

Jika anak yang di depan (No. 1) sudah sampai b, No. 1 lalu menyerukan "Balik" atau "Ya" kemudian Barung balik kanan, lalu jalan lagi ke tempat semula.

Barung yang sampai di tempat yang terdahulu dalam barisan yang lurus dan sikap sempurna, diam, tenang, teratur, itulah yang menang.

#### 3. Pergi ke kebun bibi untuk mengenal ramuan/rempah-rempah.

##### Naik bus. Latihan disiplin.

Bendera barung diletakkan dalam 1 baris dengan antara 2 lengan (bersandar pada pohon dinding atau di-taman) standar.

Kalau Pembina memberi aba-aba: Masuk bus, cepat dan tanpa suara. Para siaga menurut warna masing-masing berdiri di belakang bendera barungnya tanpa bicara. Barung yang lurus dalam sikap sempurna terdahulu dicatat sebagai pemenang.

Bila semua sudah siap, masing-masing anggota barung memegang kedua bahu Siaga yang berdiri di depannya. Pembina memberi tanda berangkat. Semua bis berjalan berputar-putar di lapangan menuju suatu sudut; di situ lah rumah bibi (bucik) Bunda dan bucik mengadakan percakapan (dialog) bahwa Bunda membawa Perindukannya untuk melihat kebun bibi dan perlu memperkenalkan tanaman ramuan yang dapat dipergunakan di dalam dapur atau sebagai obat tradisional. Ramuan (kalau dapat dengan daunnya) sudah disediakan oleh bucik di suatu tempat.

Di situ bucik menceritakan nama dan kegunaan ramuan itu, sedang anak-anak menciumnya agar mengenal baunya.

Selesai itu anak-anak memetik beberapa macam daun-daunan yang mereka kenal untuk dijadikan herbarium yang sebelumnya diceritakan bunda cara membuatnya. Kalau perlu latihan itu diadakan di luar tempat latihan biasa, kalau memang ada kebun tanaman obat-obatan tradisional di dekat tempat latihan.

### 4. Penutup an.

### Latihan ke XIII.

1. U p l a s .
2. Pelantikan pertama.
3. Melatih menegakkan tongkat (SKU): dengan tangan dulu, kalau sudah, dengan 2 jari. Dilombakan lamanya dapat bertahan.
4. Membuat maket bangunan di tanah. Dapat mempergunakan bahan kertas, daun-daunan, batu dan sebagainya. Tiap Barung membuat satu macam bangunan, halaman dengan kebun bunga, stasiun kereta api, terminal bis dan sebagainya.  
Biasanya fantasi anak itu besar, kadang-kadang mengagumkan.
5. Ujian ketrampilan menghias kamar, halaman, rumah dan lingkungan (dialog).  
Kalau dapat, dinyatakan kamarnya masing-masing, oleh Bunda/Yahnda/ pembantu Pembina lainnya.  
Itu mendekatkan persaudaraan antara Pembina dengan orang tua Siaga.
6. Mengulangi menegakkan tongkat.
7. Memelihara bendera. Menghormat, cara membawanya, berjalan memutar dan cara melipatnya (SKU).
8. P e n u t u p a n .

#### Latihan ke XIV.

1. Upacara pembukaan latihan Siaga.
2. Pelantikan ke II.
3. Lanjutan senam BP (bentuk barisan).
4. Ujian Indonesia Raya bait ke II.
5. Melarikan kelereng.

Anak-anak berdiri dalam barisan perlombaan. Semua nomor 1 dari tiap Barung memegang sendok makan yang berisi kelereng.

Pada tanda mulai, semua No. 1 lari dari A ke B (jarak yang sudah ditetapkan), kembali lagi ke A, mengetik No. 2, memberikan sendok dengan kelerengnya kepadanya, lalu berdiri di belakang barisannya.

No. 2 lari seperti No. 1, mengetik nomor 3 dan demikian seterusnya. Barung yang selesai terdahulu, berdiri dalam barisan yang lurus, rapi dan bersikap sempurna, itulah yang menang.

#### Catatan:

Bila di tengah jalan kelerengnya jatuh, harus mengulangi kembali ke A lagi.

6. Membalut tangan dan lengan (SKU).
7. Mari bing/bung, ikut!

Perindukan kecuali A (Siaga yang telah ditunjuk oleh Pembina) berdiri menghadap ke tengah lingkaran dengan kedua tangan di belakang badan. A berjalan, mengelilingi lingkaran dari luar. Tidak lama kemudian menyentuh salah satu tangan yang direntangkan, umpama: tangan B sambil mengatakan dan jalan terus: "Mari bing/bung ikut!"

Yang merasa disentuh tangannya, mengikuti A. Lainnya tetap di tempat jangan menggeser, supaya tempat yang ditinggalkan nampak jelas kosongnya. Sebentar lagi A menyentuh tangan C, lalu D, E, F, G dan semuanya mengikuti A mengelilingi lingkaran. Kalau yang disentuh kira-kira sudah 7, 8, 9 orang, A dengan tiba-tiba menyerukan: "Pulang!"

A, B, C, D, E, F berlomba mengisi tempat yang kosong, tempatnya tentunya kurang satu. Dari situ permainan diulangi lagi dan yang memulai berjalan keliling ialah dia yang tidak mendapatkan tempat.

Demikian permainan diteruskan hingga dianggap cukup lama waktunya.

8. Mempelajari lagu berpisah dengan gerakan & sikapnya.

Slamat, slamat berpisah  
Slamat tinggal Taman Siaga  
Kita diberi suka cita  
Terima kasih terhadapnya.

9. P e n u t u p a n .



Latihan ke XV.

1. Upacara pembukaan latihan Siaga.
2. Pelantikan.
3. Latihan berjalan pada kaki satu membuat angka 8 (SKU) atau 2 lingkaran.
4. Penjelasan tentang tanaman sederhana dan instruksi untuk merawat tanaman 1 bulan dan atau merawat binatang (2 bulan).

5. Lagu/Tarian HIMPOMPE (Manyanyi dan manari No: 11).

Himpompe, pudene, pudenaska, himpompe, himpompe  
Himpompe, pudene, pudenaska, himpompe, ohe, ohe.  
Mina-mina-macang, kwing-kwang kworen,  
Mina-mina-macang, kwing-kwang kworen, kwing-kwang, kwo.  
(O Salem, salem-salem, kwing-kwang-kworen, kwing-kwang-kwo) 2x.

6. Membalut kaki, siku dan lutut (SKU).

7. Sekoci penolong (Permainan Perindukan).

Perindukan berada dalam lingkaran di kapal, yang menabrak karang, lalu hampir tenggelam. Sekoci-sekoci dikeluarkan untuk menolong para penumpang. Supaya dapat selamat, mereka harus berdisiplin, menurut apa yang diperintahkan oleh Kapten kapal (Pembina). Kalau kapten berseru: "4 x loncat ke belakang, lima!", semua Siaga harus meloncat ke belakang 4x, lalu mengelompok berlima. Siapa yang tidak dapat masuk kelompok 5 (jupama anak 24 orang, jika dibagi 5, hanya ada 4 kelompok  $4 \times 5 = 20$ ). Yang sisa 4 orang tidak dapat ditampung di sekoci, lalu ikut tenggelam dengan kapalnya. Dalam permainan kedua, sisa keempat orang tadi untuk melengkapi kelompok baru, dapat diikutsertakan. Perintah kedua: "Lari ke Pusaka kita, tiga!" Semua lari ke bendera/Pusaka Perindukan, menyentuh bendera atau tongkatnya, lalu membentuk kelompok dari 3 orang. Demikian seterusnya.

8. Membaca jam (SKU).

Diterangkan kepada seluruh Perindukan dengan jam besar dari karton.

9. Penutupan.

#### Latihan ke XVI.

1. U p l a s .
2. Mengulangi bentuk barisan.
3. Pekerjaan tangan, membuat jam dari karton. Tiap Siaga membuat satu jam.
4. Ujian berjalan pada kaki satu.
5. Penerangan tentang mencuci dan menyetrika serta memberi instruksi untuk melaksanakan.
6. Meloncat di bawah gapura (Singing game/Menyanyi dan menari No. 12).  
Maju-mundur, jalan kita. Tegak dan gembira.  
Pegang tangan, kiri kanan, berputar-putaran.  
Mari, mari, mloncat-mloncat, di bawah gapura.  
Mari, mari, mloncat-mlontar, balik ke tempat lama.
7. Agama. Arti berpuasa dan menekan diri, menekan rasa malas dan dapat mengatasi rasa segan/malas.
8. P e n u t u p a n .

#### Latihan ke XVII.

1. U p l a s .
2. Latihan meloncat tali; maju dan ke belakang (SKU).
3. Tarian: Siaga slalu gembira.  
Kita Siaga slalu gembira, Teguh hati dan setia  
Suka menolong, stiap orang dan sayang pada binatang  
Bk, bk, bk, setiap hari  
Ksk, ksk, ksk, motto kami  
Menetapi Dwidharma kita, di rumah terutama.
4. Membalut kepala dan mata (SKU).

5. **Tidak inginkah engkau jadi Siaga?**

Tidak inginkah engkau jadi Siaga, jadi Siaga, jadi Siaga

Tidak inginkah engkau jadi Siaga, Siaga?

Gerakan: Meloncat-meloncat sambil bertepuk tangan dalam lingkaran.

6. Pelajaran menjahit: ngesum dan nyetik (SKU).

7. Cerita tentang Pahlawan Bangsa (beberapa orang SKU).

8. Penutupan.

**Latihan ke XVIII.**

1. Upl as.

2. Ujian menegakkan tongkat.

3. Ketrampilan pekerjaan tangan.

Membuat kapal, dokar dari kulit jeruk, batang pisang atau bahan lain.

4. Ujian membaca dan menunjukkan jam pada jamnya masing-masing, yang mereka buat sendiri.

5. Controle/menanyakan tentang pemeliharaan/perawatan tanaman atau binatang.

6. Apa tandanya riang? (Menyanyi di Taman Siaga Puteri No. 10).

Marilah bertepuk tangan. Itu tandanya riang

Jika berdua lebih senang, berempat tak ada yang melawan.

(Hai-hai! Alangkah senangnya) 2x

Berdua memisahkan diri. Akhirnya bertemu lagi.

7. Kesehatan (SKU): Sakit perut yang disebabkan terlalu banyak makan sambil, jajan yang makanannya telah dikerumuni lalat.

8. Penutupan.

## Latihan ke XIX.

1. Uplas.

2. Pelantikan.

3. Pemburuan sambil meloncat. Pengetrapan loncat tali (SKU).

Permainan ini adalah perlombaan antara 2 barung A dan B, C dan D. A dan B berdiri dalam 2 lingkaran berdekatan, demikian juga C dan D, tangan dipunggung, melihat ke dalam lingkaran. Siaga A lari keliling membawa tali, yang diberikan kepada salah seorang dari B.

4. Sandiwara bisu tentang kelima sila (Permainan Barung).

Tiap Barung secara lotre diberi kertas isi salah satu sila dari Panca Sila, yang kemudian dirundingkan di dalam tiap Barung untuk diperankan tanpa bicara. Mereka diberi waktu 30 menit. Anak-anak akan mempunyai dayacipta cukup banyak untuk memikirkan serta memerankannya. Tiap Barung mempertunjukkan kemahirannya  $\pm$  5 menit.



5. Jagalah ekormu (Permainan Barung).

Barung-Barung berdiri dalam bentuk persegi. Tiap Siaga mempunyai nomor dan menggantungkan dasi/pita yang berwarna. Tiap Barung mempunyai warnanya masing-masing. Pita diselipkan pada ikat pinggang atau rok/celana sebelah belakang, hingga nampak sebagai ekor. Di tengah persegi/lingkaran terletak tumpukan dan tersebar biji, batu kecil atau benda lain. Pada tanda mulai, semua nomor 1, maju, mengambil batu/biji satu demi satu sebanyak mungkin; pada waktu mereka mengambil, masing-masing berusaha untuk merebut ekor anggauta lain/lawannya dengan berusaha untuk melindungi ekornya sendiri jangan sampai terrebut oleh lawan, sebab itu tidak lepas dari intaian mata lawan. Siaga yang ekornya telah hilang, harus berhenti dengan mengambil batu/biji.

Jika Pembina membunyikan tanda berhenti, mereka kembali ke tem-

patnya semula dan No. 2 yang mempunyai giliran maju. Demikian seterusnya. Pada akhir permainan, jumlah/biji/batu dari tiap Barung dihitung. Untuk satu ekor diberi nilai batu/biji 5. Barung yang terbesar jumlah batu/bijinya, itulah yang menang.

6. **Silent quist tentang ABRI** (Permainan Barung): Anak agar mengetahui tentang ABRI sedikit-sedikit).

Pembina menunjukkan suatu gerakan yang akan didiskusikan dalam tiap Barung, lalu menerkannya.

7. **Agama tentang Zat yang tidak nampak tetapi mencatat semua tindakan kita semua.**

8. **Penutupan.**

## Latihan ke XX.

### 1. Uplas.

### 2. Menangkap musuh (Permainan Perindukan).

Anak-anak berdiri berempat. No. 2, 3 dan 4 bergandengan tangan, yang merupakan satu lingkaran kecil sedang No. 1 berdiri di luar lingkaran, berhadapan dengan No. 3.

Pada tanda mulai No. 1 harus berusaha menangkap/mengetik No. 3, sedang No. 4 dan 2, melindunginya. Dalam usaha menangkap itu, lingkaran dapat lari ke mana-mana. Jika Pembina memberi tanda lagi berarti tanda berhenti, anak-anak tidak boleh bergerak. Anak yang dapat menangkap/memegang lawannya itulah menang dan dapat nilai satu. No. 1 masuk lingkaran dan No. 2 menjadi penangkap No. 4. No. 1 dan 3 yang melindungi No. 4.

Demikian seterusnya berganti-ganti pengejar dan yang ditangkap.

### 3. Mengecek hasil cucian/setrikaan (SKU). Siaga yang sudah menjalankannya membawa hasil tugasnya untuk diberi nilai.

### 4. Alangkah gagahnya! (Menyanyi di Taman Siaga Puteri No. 14).

Lagu dinyanyikan oleh seluruh Perindukan untuk memuji Siaga yang menunjukkan suatu prestasi, umpama: jadi tauladan kelasnya, rapporthnya bagus sekali, dan sebagainya.



Alangkah gagahnya, alangkah bangganya  
Selamat kawanku, kitapun bersuka  
Kau jadi tauladan, aku tiru kamu  
Junjunglah namamu, Siaga yang jitu.

5. **Mengenal ramuan (KIM).**

Kim pancaindra penciuman.

Anak-anak ditutup matanya, berdiri dalam lingkaran.

Para Pembina berganti-ganti mendekatkan ramuan itu di dekat hidungnya untuk dicium baunya.

Kalau semua macam telah tercium, tutup mata dibuka, dan anak-anak di-suruh menulis apa yang dicium tadi.

Barung yang tersedikit salahnya ialah yang menang.

6. **Tarik tambang (Permainan Barung).**

7. **Menerangkan organisasi gudep ke atas dengan nama KaKwarnas dan Ka Mabinas (SKU).**

8. **Penutupan.**

**Latihan ke XXI.**

1. **Upl as.**

2. **Ayo bergerak badan.** (Menyanyi di Taman Siaga Putri No. 3 - Permainan Perindukan).

I. Bungkuk ke depan, condong ke belakang

Putarkan ke kiri - kanan

**ulangan:** Jika demikian, berulang-ulang

Membuat sehat badan.

II. Tarik ke muka kaki dan tangan

Selanjutnya ke samping badan: **ulangan**

III. Angkat tumitmu, tekuk lututmu

Putarkan tangan badanmu: **ulangan**

3. **Siaga itu hemat dan tidak suka jajan.**

Uraian/ceritera Pembina tentang:

**Bahayanya jajan.**

1. kurang nafsu makan

2. belum tentu mengandung gizi dan kotor; bahaya typhus atau disentri

3. uang dapat dipergunakan untuk keperluan yang lebih bermanfaat.

**4. Suara apa itu? (KIM).**

- (a) Anak-anak berdiri dalam lingkaran
- (b) Tangan dua di belakang dan mata dipejamkan rapat-rapat. (Siaga dapat dipercaya).
- (c) Anak-anak diberitahu bahwa mereka harus diam, antara 2 bunyi peluit dari Pembina dan memperhatikan suara yang didengar berurutan di antara dua bunyi peluit itu.
- (d) Sesudah peluit pertama dibunyikan, Pembina membuat suara-suara: orang berlari di tempat; 2 batu saling dipukulkan, bersin, bersenandung, batuk, nangis dan sebagainya, sampai 10 macam.
- (e) Kemudian mata dibuka dan mereka menulis apa yang mereka dengar.
- (f) Catatan diberikan kepada teman yang berdiri di sebelah kanannya untuk diperiksa bersama dengan Pembina.
- (g) Tiap Barung mengumpulkan jumlah salahnya.
- (h) Yang salahnya tersedikit, itulah yang menang.

**5. Pelukis sedunia bertanding.**

Anak-anak berdiri dalam barisan perlombaan. Tiap anak mempunyai searik kertas kecil dan pensil.

Pada tanda mulai, semua nomor satu (yang di depan sendiri) lari ke tempat Pembina yang mengatakan, umpama: "Barung merah menggambar buaya, Barung Putih anjing, Kuning tikus dan Hijau kambing. Mereka kembali ke tempatnya masing-masing, lalu mulai menggambar apa yang diperintahkan. Sesudah lebih kurang 1 menit harus berhenti, gambarannya (jadi atau tidak) ditunjukkan kepada No. 2, yang melihat gambarnya, lalu menggambar apa yang dilihat. No. 1, sesudah menunjukkan gambarnya, lari ke tempatnya kembali. Sesudah No. 2 selesai, gambarannya ditunjukkan kepada No. 3, lalu kembali ke tempatnya, sedang No. 3 menggambar apa yang dilihatnya. Demikian seterusnya, hingga semua anggota Barung mendapat giliran menggambar. Kemudian gambaran Barung demi Barung dikumpulkan, lalu dipamerkan kepada seluruh Perindukan. Biasanya gambarannya lucu-lucu!

**6. Lagu Mari mengembara! (Menyanyi di Taman Siaga Puteri No. 13).**

Mari mengembara, haiyo - haiya!

Riang bergembira, haiyo - haiya

Di alam yang luas lebar, menghirup udara yang segar, Hai-hai!

Mari, mengembara, haiyo - haiya!

7. Arti Lambang Pramuka (SKU).

8. Penutupan.

Latihan ke XXII.

1. Uplas.

2. Kapal Gajah Mada (Permainan Perindukan).

Anak-anak duduk/berdiri dalam lingkaran. Semua anak merupakan perahu yang namanya Gajah Mada.

Tiap anak diberi nama barang yang berada di dalam kapal, umpamanya: koper, lemari, jangkar, dan sebagainya.

Pada permulaan permainan, Pembina berceritera dengan berdiri di tengah lingkaran.

Jika ia menyebut nama barang, anak yang mempunyai nama itu harus mengelilingi lingkaran dengan gerakan yang telah ditetapkan. Pembina terus berceritera. Jika ada anak yang mengantuk/ngelamun dan tidak mendengar, bahwa namanya disebut/dipanggil, dia dihukum, berdiri di tengah

lingkaran. Pada akhir permainan anak yang dihukum ini disuruh mengerjakan sesuatu/membuat gerakan, menurut kedaulatan anak-anak se Perindukan.

3. Lagu Dwi Dharma (Tarian).

Inilah putera Siaga, menurut Ayah Ibundanya

Berani dan tidak putus asa, Siaga suka bekerja.

— Ujian tertulis: Pengamalan Dwi Dharma/Satya.

4. Berjalan-jalan dengan memegang kedua mata kaki.

Perindukan berjalan dalam barisan perlombaan.

Di muka tiap Barung ada baris A dan B dengan antara  $\pm$  5 meter. Bila tanda mulai berbunyi semua No. 1 lari ke baris A, berjongkok dan kedua tangan masing-masing memegang mata kaki kanan dan kiri. Jika peluit kedua berbunyi, semua No. 1 berjalan dalam sikap seperti tersebut di atas, berjalan dari A ke B, lalu berdiri kembali ke Barungnya, mengetik No. 2, lalu berdiri di belakang barisan.

No. 2 mulai berjalan seperti No. 1, kemudian No. 3, 4 hingga semua Barung mendapat gilirannya.

5. **Apa yang dibicarakan?** (Permainan Perindukan).

Pada tanda mulai, anak-anak yang mengelompok berdua berjalan/duduk atau berdiri, mulai bercakap-cakap tentang apa saja dengan memperhatikan barang-barang yang dilihat waktu bercakap-cakap itu.

Jika Pembina memberi tanda berhenti, mereka duduk berdua dosado, saling bersandaran punggung dan harus mencatat, apa yang dirundingkan serta apa yang dilihat pada waktu mereka bercakap-cakap tadi, umpama: yang diperhatikan dasi, rambut, sepatu dan sebagainya.

Pada tanda berhenti yang kedua kalinya, semua harus meletakkan pensilnya. Siapa yang menulis jumlah macam barang/persoalan yang diper-cakapkan yang paling besar, itulah yang menang.

6. **Latihan membuat shelter** dari daun-daunan dan dahan, ranting serta tali.

7. **Ujian Pancasila dan Lambang Pramuka.**

8. **Penutupan.**



## Latihan ke XXIII.

### 1. Uplas.

### 2. Pantai Laut.

Perindukan berdiri dalam barisan rapih di belakang garis di lapangan. Jauh di ujung yang lain disebarakan kacang/batu kecil-kecil/biji-biji atau lain barang. Tempat itu merupakan pantai.

Pada tanda mulai semua Siaga lari ke pantai berjalan-jalan mengobrol dengan tenang. Tiba-tiba Pembina berseru: "Awat! pasang datang, air pasang datang!" Siaga lalu memungut kerang atau biji-biji satu demi satu (Siaga dapat dipercaya, jadi tidak akan memungut tiga atau lima sekaligus). Bila kemudian Pembina berseru: "Pa-sa-a-ang" para Siaga harus secepat mungkin lari kebelakang garis semula, jangan sampai tertangkap oleh Pembina, yang menjadi laut pasang dan mengintai serta mengejar, hendak menelan para Siaga. Yang tertangkap, sebelum mereka sampai di belakang garis, membantu Pembina, menjadi laut pasang.

Tertangkap atau tidak, biji yang telah dipungut menjadi milik mereka. Yang tertangkap nilainya dikurangi dengan 5. Masing-masing memberi tahu jumlah hasil pungutan mereka. Yang terbanyak hasilnya ialah yang menang.

3. Mempelajari tanda jejak untuk Siaga dan tanda jejak biasa dari batu, goresan di pohon.
4. Ujian: Tahu nama dan alamat kepala desa dan beberapa tokoh masyarakat di kampungnya.

### 5. Rebutlah Puterimu (Menyanyi dan menari No. 14).

Rebutlah Puterimu, yo-ayo, rebutlah Puterimu  
Tapi awaslah badanku yang panjang serta kuat  
Jangan sampai kena pukulan ekorku yang hebat  
Rebutlah Puterimu, rebut kembali.

### 6. Penutupan.

Latihan ke XXIV.

1. U p l a s .

2. Berjalan dengan rintangan (Permainan Perindukan).

Anak-anak dibagi dalam golongan/party A dan B.

A – berdiri urut belakang, yang berjalan.

B – membuat rintangan.



Rintangan I : B.1 dan B.2 bergandengan tangan membengkok sedemikian rupa hingga tangannya hampir sampai ke tanah, sedang A seorang demi seorang harus berjalan berbaring di punggung (mlumah) di bawah tangan (menyusup).

Rintangan II : B.3 dan B.4 membuat lobang besar dengan berpegang kedua tangan sedang barisan A dengan meloncat menerobos lobang itu.

3. Memasukkan air dan membuat teh yang ditemani oleh Singkong rebus dan dihidangkan menurut selera/rasa seni anak dalam menyajikan teh dan singkong rebus.

4. P e n u t u p a n .

## Latihan ke XXV.

### 1. Upl as .

2. **Bentuklah kelompok** . . . . . dengan ceritera (Permainan Perindukan).  
Anak-anak berdiri dalam lingkaran.

Pembina berceritera. Semua harus mendengarkan dengan sepenuh hati dan tidak boleh ngelamun. Jika dalam berceritera itu Pembina mengucapkan suatu jumlah angka umpama: **tiga, sembilan atau lima**, anak-anak harus secepat mungkin membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri atas jumlah yang diucapkan (3, 9 atau 5). Sisa anak-anak yang tidak termasuk dalam kelompok harus berdiri dalam lingkaran tapi dalam pembentukan kelompok-kelompok baru dapat dipergunakan untuk melengkapi kelompok.

3. **Hasta karya**, membuat tempat duduk masing-masing dimana bahannya disediakan/membawa sendiri.

4. **Habis tiupan angin/perkenalan tumbuh-tumbuhan** (Permainan Barung).

Anak-anak berdiri dalam barisan perlombaan. Beberapa meter di depan tiap barung terletak daun-daun yang teratur menempatkannya dengan jumlah sesuai dengan jumlah anggauta Barung. Di dekat barisan daun itu terletak tersebar bunga daun-daun tadi.

Jika Pembina memberi tanda dengan peluit Siaga No. 1 lari ke depan lalu meletakkan sebuah bunga sesuai dengan daun yang dihadapinya. Dia lalu kembali ke tempatnya mengetik No. 2 kemudian berdiri di belakang Siaga yang terakhir No. 2 harus meletakkan bunga di atas daun No. 2 dan demikian seterusnya, sehingga semua Siaga mendapat gilirannya.

Siaga yang selesai terdahulu dan berdiri teralih dalam sikap sempurna serta betul menempatkan bunganya, itulah yang menang.

### 5. P e n u t u p a n .

## Latihan ke XXVI,

### 1. U p l a s .

#### 2. Rawa - Rawa dalam ceritera (Permainan reaksi Perindukan).

Perindukan berdiri dalam bentuk barisan selat saling berhadapan. Antara barisan Rawa dan Rawa ± 5 meter (atau lebih, tergantung pada tempatnya). Belakang masing-masing barisan, dibuat garis perbatasan.

Pada permulaan permainan Pembina berceritera. Bila dalam ceritera itu terucap perkataan RAWA, barisan Rawa harus lari ke garis perbatasannya dan Rawa mengejanya.

Siaapa sebelum sampai ke garis perbatasannya tertangkap oleh anggota Rawa, menjadi tawanan Rawa.

Demikian pula keadaannya dengan RAWA, bila dalam ceritera terucapkan perkataan RAWA.

Pada akhir permainan dihitung tawanannya dan barisan yang mempunyai tawanan yang terbanyak ialah yang menang.

#### 3. Tali-menali dalam praktek (Pembuatan alat-alat perkemahan).

Umpama: Tali erat untuk membuat jemuran dimulai dengan tali pangkal dan talinya terlalu panjang, sayang untuk dipotong.

Bila talinya terlalu pendek disambung dengan tali mati jangan tergantung pada besar/tebalnya tali penyambung, dan seterusnya.

#### 4. Mengenal bendera luar negeri (gambar-gambar - SKU).

#### 5. Ujian meloncat tali (SKU).

#### 6. Menolong orang miskin di Kampung.

Mempergunakan waktu latihan untuk kebaktian masyarakat, sesuai dengan kebutuhan kampung dan kemampuan Siaga).

### 7. P e n u t u p a n .

## Latihan ke XXVII.



### 1. Uplas.

#### 2. Unta dengan taufan di tengah padang pasir (Permainan Perindukan).

Jika anaknya banyak, anak berdiri bertiga, yaitu 2 orang anak bergandengan dengan menghadap ke depan, yang menjadi unta dan yang ketiga berdiri di belakangnya dengan memegang pinggang kedua unta tadi. Dia yang mengemudi utanya.

Jika anaknya sedikit, utanya hanya satu: unta di depan, pengemudi memegang dengan tangan kiri, punggung sebelah kiri, dan dengan tangan kanan pinggang sebelah kanan.

Pada permulaan permainan, semua pengemudi dengan utanya berjalan berputar-putar di lapangan memperhatikan/melihat ke arah Bunda/Pembina. Jika Pembina menyerukan: " Angin datang dari . . . . . Utara ———/ Timur Laut ———— Tenggara dan seterusnya" semua unta harus menghadap arah sebaliknya yang diucapkan oleh Pembina/Selatan — Barat Daya — Barat laut dan seterusnya, membungkuk dan menjatuhkan diri/kalau tempatnya bersih/seolah-olah menyembunyikan kepala/badannya, supaya tidak diserang oleh taufan. Bila tempatnya kotor, unta-unta dengan pengemudinya cukup dengan berjongkok saja.

Siapa yang terdahulu berjongkok dengan arah yang betul, dapat nilai satu. Barung yang pada akhir permainan paling banyak nilainya, itulah yang memang.

#### 3. Ujian keseimbangan (SKU-Permainan Barung):

Anak-anak berdiri dalam bentuk barisan perlombaan kurang lebih 5 meter dari barisan itu, dibuat baris B dengan tali atau digores di tanah. Bila tanda mulai berbunyi, semua No. 1 yang memegang bola, berjalan dengan membawa buku/barang lain di atas kepala ke baris B, membalikkan diri, lalu melemparkan bola ke No. 2, yang diterima dengan tangan kanan. No. 2 melemparkan bola tadi dengan tangan kanan oleh No. 2. No. 1 lalu berjalan ke barisan, lalu meletakkan bukunya di atas kepala No. 2, kemudian berdiri di belakang barisannya.

Permainan ke 2: No. 2 lari ke baris B, membalikkan diri dan melemparkan bola dengan tangan kanan ke No. 3 melemparkan bola ke No. 2 dengan tangan kiri yang diterimanya dengan tangan kiri. Demikian seterusnya, hingga semua anak dapat gilirannya. Kalau bola jatuh di tanah, pelemparan diulangi.

4. Lafu: LIHAT BADAN SAYA (buku lagu menyanyi dan menari No. 13).  
Sehat, kuat badan saya, bersih tubuh dan jiwanya  
Hati riang, suka kerja; karena apa, karena apa?  
Makan banyak, tidur banyak, selalu bergerak badannya.
5. Penutupan.

## Latihan ke XXVIII.

### 1. Uplas.



### 2. Ulat-ulatan (Permainan Barung).

Perindukan berdiri dalam barisan perlombaan.

Barung demi Barung membungkukkan badannya.

Tangan kanan memegang tangan kiri kawan yang berdiri di depan, melalui bawah badan di antara kedua kakinya, sedang tangan kiri memegang tangan kanan teman yang berdiri di belakangnya.

Dengan sikap demikian Barung berlomba-lomba berjalan dari tempat permulaan ke tempat yang telah ditentukan, lalu kembali tanpa melepaskan tangan. Bila terlepas, harus kembali ke tempat permulaan dan mulai berjalan lagi.

Barung yang kembali terdahulu dan berdiri dalam barisan yang terakhir, ialah yang menang.

### 3. Mencari jejak yang diakhiri dengan menyanyi dan menari.

Mencari jejak secara Siaga dengan tanda warna guntingan kertas berwarna, gambar kelinci/lain binatang.

### 4. Ujian Agama (SKU).

### 5. Penutupan.

## Latihan ke XXIX.

### 1. Uplas.

### 2. Temanilah aku meloncat tali (SKU).

Seorang Siaga meloncat tali lalu Siaga kedua masuk berdiri di depannya ikut berloncat-loncat di bawah tali yang sama. Dijalankan barung demi barung pada waktu yang sama.

3. Membuat bendera negara asing (menggambar di karton atau kertas manilla lalu diberi warna (SKU).
4. Ujian tali menali yang diterapkan pada pembuatan alat-alat perkemahan (SKU).
5. Meloncat di bawah gapura (Singing game, menyanyi dan menari No. 12).
  - 1) Maju mundur jalan kita  
Tegak bergembira  
Pegang tangan kiri kanan  
Berputar putaran  
  
Mari mari meloncat meloncat  
Di bawah gapura  
Mari mari meloncat-meloncat  
Balik ketempat lama
  - “ Lihat ini jalan kita  
Riang dan gembira  
Tanda erat persaudraan  
Slalu bergandengan  
Mari mari meloncat meloncat dan sebagainya.

#### 6. Penutupan.

### Latihan ke XXX.

1. U p l a s .

2. Tepuk tangan dibentangkan (Tarian, menyanyi dan menari No. 10).

Tepuk tangan, dibentangkan dalam lingkaran.

Balik diri, diulangi putar-putar gini.

Tepuklah tangan bersama-sama.

Itu tanda bersuka-ria.

Tepuk tangan dibentangkan dalam lingkaran.

Balik diri diulangi putar-putar sini.

3. Membuat pekerjaan tangan dengan bahan yang dibawa oleh anak-anak dari rumah masing-masing (SKU).

4. Ceritera Bunda/Yahnda yang diperankan oleh barung-barung kemudian diadakan tanya-jawab.

5. Penutupan latihan.

**Catatan:**

Saya kira, contoh 30 x latihan Perindukan tersebut di atas itu, cukup banyak dan cukup memberi gambaran, serta dapat menimbulkan gagasan bagi para Pembina baru, untuk memutar roda Perindukan, pula memikirkan cara latihan Perindukan selanjutnya.

**Menciptakan variasi permainan/kegiatan.**

Agar para Pembina tidak kehabisan bahan dan anak-anak merasa selalu mendapatkan permainan maupun kegiatan dalam latihan routine, yang baru, yang oleh karenanya tidak membosankan, maka para Pembina diharapkan mengarang/menciptakan variasi umpama: Dari 1 permainan buat 5 permainan yang menggunakan alat yang sama.

Catatan:

## PERIODE DALAM MEMBINA PERINDUKAN

Dalam membina Perindukan perlu kita membuat program, dimana waktunya kita bagi dalam tiga periode, yaitu:

### Periode I:

3 bulan pertama kita pergunakan untuk melatih mereka menjadi **Siaga Mula**.

Disamping bahan pelajaran untuk Siaga Mula kita sudah boleh memberi bahan-bahan pelajaran yang diberikan kepada Siaga Bantu.

### Periode ke II:

6 bulan kita pergunakan untuk melatih Siaga Mula menjadi Siaga Bantu dan sehelum itu Pembina dapat memberi pelajaran yang diberikan kepada Siaga TATA.

Mulai anak memakai tanda Siaga Bantu, dia boleh mengikuti ujian untuk mendapatkan Tanda Kecakapan khusus.

### Periode ke III:

Untuk menjadikan Siaga Tata dari Siaga Bantu, kita memerlukan lebih kurang **satu tahun**.

Disamping mempelajari bahan pelajaran untuk Siaga TATA, anak didorong untuk mencapai beberapa macam TKK, dan bahan pelajaran untuk Syarat Kecakapan Umum yang lebih tinggi, yaitu **Siaga GARUDA**, maka mulai Siaga TATA, dia sudah diarahkan ke Syarat-syarat mencapai SIAGA GARUDA.

Kesimpulan: Kalau Pembina dapat mengarahkan si anak, dalam waktu 2½ atau 3 tahun, anak sudah dapat menjadi Siaga Garuda.

---

**Perlengkapan yang diperlukan dalam 1 Perindukan:**

Kepada para Pembina Siaga dianjurkan untuk memiliki peti perlengkapan, yang isinya paling minim:

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| a. 2 bola besar                     | k. 8 lembar segi tiga                       |
| b. 4 bola kasti (bekas)             | l. 8 butir kelereng                         |
| c. 4 bola pingpong                  | m. 8 buah tongkat                           |
| d. 4 lembar karton manila (4 warna) | n. 1 doos jarum pentul                      |
| e. 1 lembar karton                  | o. 1 doos punais                            |
| f. 4 botol kecil lim                | p. satu mistar                              |
| g. 40 utas tali a 1 meter           | q. jarum jahit 1 pak                        |
| h. gunting kecil 4 buah             | r. benang hitam, biru, putih, merah, coklat |
| i. pisau kecil 4 buah               | s. beberapa paku, besar/kecil.              |
| j. pukol besi 4 buah                |   |
-