

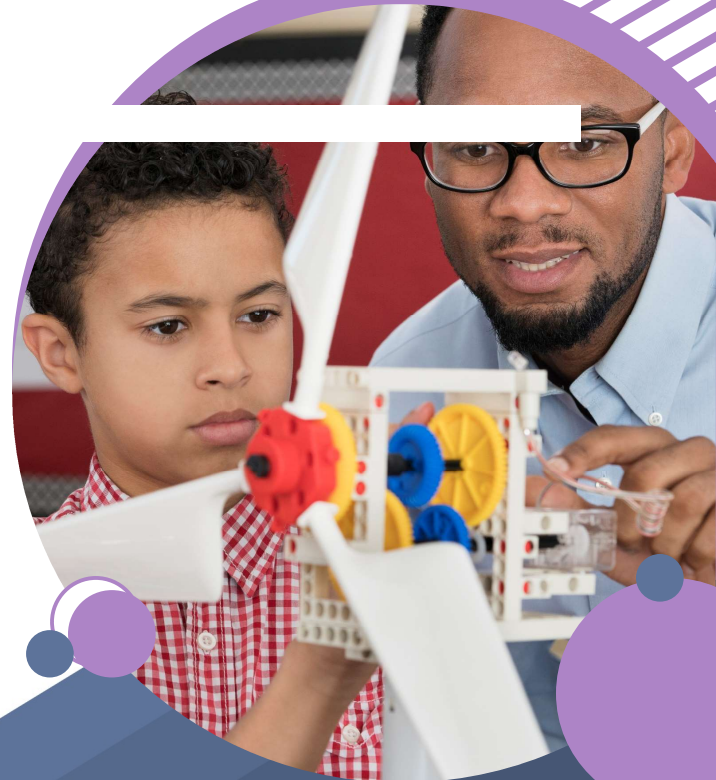
# BULETIN AL MANSOORAH

## MENGETAHUI ADAB BERMAIN

Walaupun bermain penting bagi kanak-kanak, namun aktiviti tersebut perlu dijalankan mengikut aturan dan tertib yang betul. Kanak-kanak perlu diajar tentang masa dan tempat yang sesuai untuk menjalankan aktiviti tersebut. Dari segi masa, kanak-kanak perlu dikawal agar bermain mengikut waktu yang telah ditetapkan bukannya sepanjang masa. Mereka juga perlu mengetahui tempat-tempat yang telah dikhususkan untuk aktiviti tersebut bukannya dengan bermain sewenang-wenangnya. Sebagai contoh, kelas di sekolah bukanlah tempat bermain. Begitu juga dengan jalanraya, kawasan orang berjalan kaki, hospital dan tempat-tempat di mana orang ramai tidak boleh berbuat bising. Adab ketika bermain juga perlu dijaga seperti menjaga tutur kata dan tingkah laku, tidak bergaduh, mempamerkan semangat kesukanan yang tinggi dan saling bantu-membantu apabila berhadapan dengan masalah. Dengan cara itu, barulah aktiviti berkenaan dapat berlangsung dengan harmoni dan sejahtera.

## FUNGSI BERMAIN

Bermain adalah aktiviti sampingan yang memberi keseronokan kepada kanak-kanak. Kebanyakan kanak-kanak menggunakan objek atau barang mainan sebagai alat untuk bermain. Sepertimana orang dewasa memerlukan aktiviti riadah bagi merehatkan anggota badan dan melegakan fikiran begitulah juga pentingnya aktiviti bermain bagi kanak-kanak. Bermain juga memberi manfaat kerana ia merupakan satu cara semulajadi untuk kanak-kanak belajar tentang diri mereka dan juga dunia di sekeliling mereka. Dengan demikian, bermain merupakan satu keperluan asas kepada kanak-kanak kerana ia membantu membangunkan fizikal dan mental mereka secara menyeluruh.





## Bermain di sisi Rasulullah SAW

Disusun oleh Dr Khairul Nizam bin Zainal Badri, PhD, FSASS, FMIOASD

Rasulullah SAW menggalakkan kanak-kanak untuk bermain dan bersenang-senang malah Baginda SAW sendiri adakalanya terlibat dalam permainan dengan mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya aktiviti rekreasi dan keceriaan dalam pembangunan kanak-kanak. Baginda SAW mengizinkan Saiyyidatina Aishah RA, bermain anak patung bersama rakan-rakannya. Ini berikutan Rasulullah SAW mengetahui fitrah wanita suka kepada anak patung. Patung permainan bukanlah alat sembah, sebaliknya ia hanya menjadi bahan permainan kanak-kanak perempuan sahaja. Dalam Sahih Bukhari, Aishah RA meriwayatkan dalam hadith: Aku bermain anak patung di sisi Rasulullah SAW bersama-sama beberapa teman. Apabila Rasulullah SAW masuk ke ruang itu, kami berselindung daripadanya, lalu mereka berkumpul mendekatiku dan mereka pun bermain-main denganku.

Rasulullah SAW sendiri ketika melalui zaman kanak-kanak turut bermain-main bersama rakan sebaya. Ini adalah kerana Baginda SAW juga membesar seperti anak kecil dan remaja yang lain. Bagaimanapun Baginda SAW terpelihara daripada melakukan perbuatan yang bertentangan dengan moral manusia seperti berjudi dan berfoya-foya kerana setiap satu perkara yang tidak disertai dengan mengingati Allah SWT adalah kelalaian. Ada empat perkara menurut baginda SAW yang tidak termasuk dalam perkara yang melalaikan sebagaimana yang diriwayatkan oleh Imam Thabarani iaitu (1) Seorang lelaki berjalan antara dua sasaran (untuk memanah). (2) Seorang yang mendidik kudanya. (3) Bermain-mainnya seseorang dengan isterinya. (4) Belajar berenang.

Dalam hadith yang diriwayatkan oleh Imam Al-Bukhari, Nabi SAW menyertai permainan dan sukan yang dimainkan sahabat-sahabatnya. Ini jelas dari hadith berikut: "Nabi SAW lalu sekumpulan sahabat yang sedang memanah. Nabi SAW bersabda "Memanahlah hai Bani Ismail, sesungguhnya datuk kamu Nabi Ismail AS adalah pemanah. Memanahlah dan aku bersama bani fulan (salah satu kumpulan pemanah). Lalu kumpulan yang satu lagi berhenti memanah. Rasulullah SAW bertanya "Kenapa kamu tidak memanah?" Bagaimana kami hendak memanah sedangkan tuan bersama mereka?" Nabi SAW menjawab "Memanahlah, aku bersama kamu semua". Dalam hadith yang dihimpunkan oleh Imam Ahmad, Ibn Umar RAnhuma meriwayatkan. "Sesungguhnya Rasulullah SAW pernah mengadakan pacuan kuda dan memberi hadiah kepada pemenangnya".