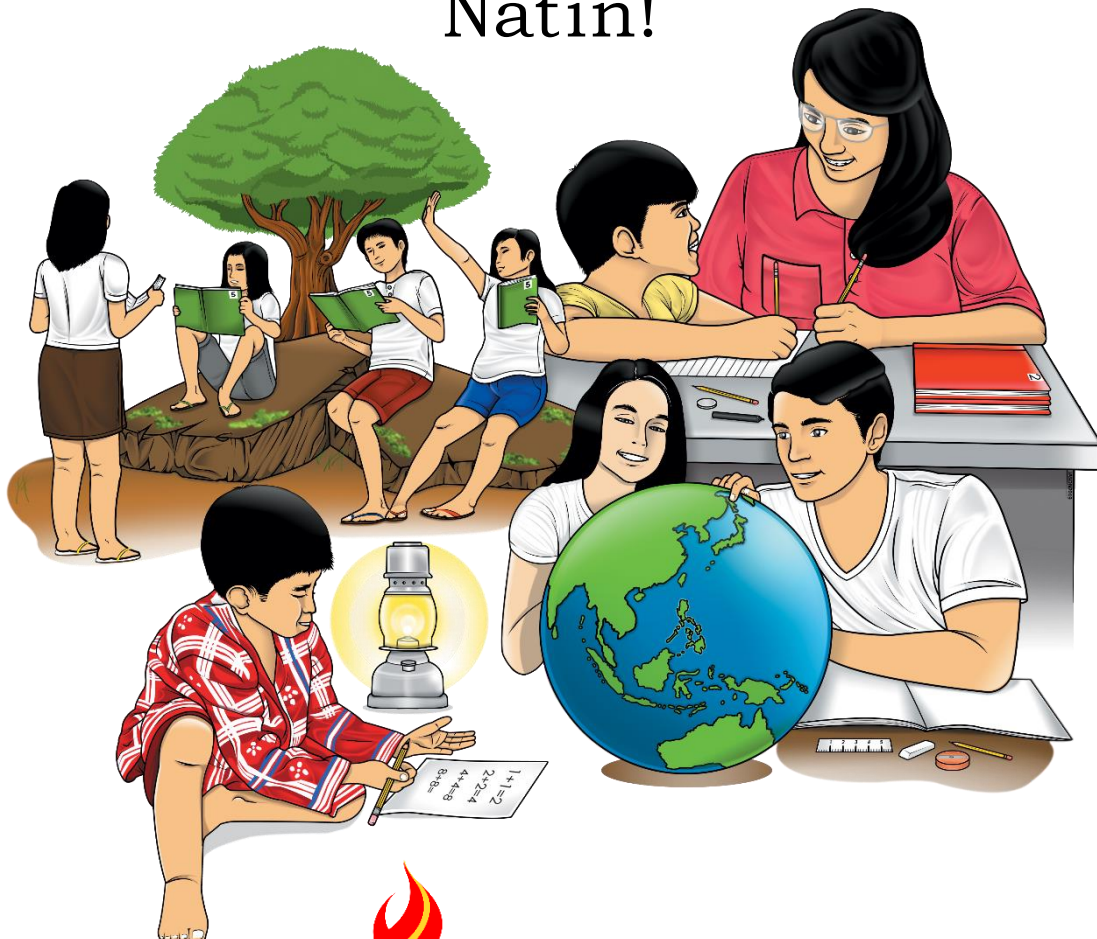


Kwarter 2 – Modyul 3: Lawin at Sisiw-Laruin at Pahalagahan Natin!



Filipino – Ikaapat na Baitang
Alternative Delivery Mode
Ikalawang Markahan – Modyul 3: Lawin at Sisiw-Laruin at Pahalagahan Natin!
Unang Edisyon, 2020

Isinasaad sa Batas Republika 8293, Seksiyon 176 na: Hindi maaaring magkaroon ng karapatang-sipi sa anomang akda ang Pamahalaan ng Pilipinas. Gayonpaman, kailangan muna ang pahintulot ng ahensiya o tanggapan ng pamahalaan na naghanda ng akda kung ito ay pagkakakitaan. Kabilang sa mga maaaring gawin ng nasabing ahensiya o tanggapan ay ang pagtakda ng kaukulang bayad.

Ang mga akda (kuwento, seleksiyon, tula, awit, larawan, ngalan ng produkto o brand name, tatak o trademark, palabas sa telebisyon, pelikula, atbp.) na ginamit sa modyul na ito ay nagtataglay ng karapatang-ari ng mga iyon. Pinagsumikapang matunton ang mga ito upang makuha ang pahintulot sa paggamit ng materyales. Hindi inaangkin ng mga tagapaglathala at mga may-akda ang karapatang-aring iyon. Ang anomang gamit maliban sa modyul na ito ay kinakailangan ng pahintulot mula sa mga orihinal na may-akda ng mga ito.

Walang anomang parte ng materyales na ito ang maaaring kopyahin o ilimbag sa anomang paraan nang walang pahintulot sa Kagawaran.

Inilathala ng Kagawaran ng Edukasyon
Kalihim: Leonor Magtolis Briones
Pangalawang Kalihim: Diosdado M. San Antonio

Bumuo sa Pagsusulat ng Modyul

Manunulat: Maribel A. Vargas

Editor: Cynthia T. Montañez & Aurora Adriano

Tagasuri: Cynthia T. Montañez

Tagaguhit: Emma N. Malapo

Tagalapat: Maribel C. Vargas

Tagapamahala: Regional Director: Gilbert T. Sadsad

CLMD Chief: Francisco B. Bulalacao, Jr.

Regional EPS In Charge of LRMS: Grace U. Rabelas

Regional ADM Coordinator: Ma. Leilani R. Lorico

CID Chief: Jerson V. Toralde

Division EPS In Charge of LRMS: Belen B. Pili

Division ADM Coordinator: Cynthia T. Montanez

Inilimbag sa Pilipinas ng _____

Department of Education – Region V

Office Address: Regional Center Site, Rawis, Legazpi City 4500
Telefax: 0917 178 1288
E-mail Address: region5@deped.gov.ph

Edukasyong Pangkatawan

Kwarter 2 – Modyul 3:
Lawin at Sisiw-Laruin at
Pahalagahan Natin!

Paunang Salita

Ang Self-Learning Module o SLM ito ay maingat na inihanda para sa ating mag-aaral sa kanilang pag-aaral sa tahanan. Binubuo ito ng iba't-ibang bahagi na gagabay sa kanila upang maunawaan ang bawat Aralin at malinang ang mga kasanayang itinakda ng kurikulum.

And modyul na ito ay may inilaang Gabay sa Guro/Tagapagdaloy na naglalaman ng mga paalala, pantulong o estratehiyang magagamit ng mga magulang o kung sinumang gagabay at tutulong sa pag-aaral ng mga mag-aaral sa kani-kanilang tahanan.

Ito ay may kalakip na paunang pagsusulit upang masukat ang nalalaman ng mag-aaral na may kinalaman sa inihandang Aralin. Ito ang masasabi kung kailangan ng ibayong tulong mula sa tagapagdaloy o sa guro. Mayroon ding pagsusulit sa bawat pagtatapos ng Aralin upang masukat naman ang natutuhan. May susi ng pagwawasto upang Makita kung tama o mali ang mga sagot sa bawat Gawain at pagsusulit. Inaasahan namin na magiging matapat ang bawat isa sa paggamit nito.

Pinapaalalahanan din ang mga mag-aaralna ingatan ang SLM na ito upang magamit pa ng ibang mangangailangan. Huwag susulatan o mamarkahan ang anumang bahagi ng modyul. Gumamit lamang ng hiwalay na papel sa pagsagot sa mga pagsasanay.

Hinihikayat ang mga mag-aaral na makipag-ugnayan agad sa kanilang guro kung sila ay makakaranas ng suliranin sa pag-unawa sa mga Aralin sa paggamit ng SLM na ito.

Sa pamamagitan ng modyul na ito at sa tulong ng ating mga tagapagdaloy, umaasa kami na matututo ang ating mag-aaral kahit wala sila sa paaralan.



Alamin

Magandang araw saiyo.

Sa modyul na ito, iyong mababalik-aralan ang tungkol sa larong Agawan Panyo at Agawan Base. Ito ang dalawang unang halimbawa ng **invasion games**.

Ang modyul na ito ay magpapaliwanag nang mabuti kung ano ang larong **Lawin at Sisiw** at mga kasanayang napapaunlad sa pagsali sa larong ito. Ipapaliwanag din sa modyul na ito ang tungkol sa mga tuntunin at pamamaraan ng laro.

Layunin ng modyul na ito ang mga sumusunod:

1. Naisasagawa ang ibat-ibang kasanayan sa paglalaro ng invasion games tulad ng Lawin at Sisiw.
2. Natataya kung anong kaangkupang pisikal ang napapaunlad sa pagsali sa laro.
3. Nasusunod nang may pag-iingat ang mga kasanayan sa laro;
4. Nagpapakita nang may paggalang at kagalakan habang nakikipaglaro.



Subukin

Maliban sa Agawan Panyo at Agawan Base, may alam ka pa bang ibang halimbawa ng mga **invasion games**? Subukin mong sagutin ang mga sumusunod na katanungan.

Piliin ang titik ng tamang sagot at isulat sa inyong sagutang papel.

1. Ito ay isang halimbawa ng invasion games na tinatawag ding “Hablutin Mo ang Buntot Ko”.

- | | |
|------------------|-------------------|
| A. Agawan Base | C. Patintero |
| B. Tumbang Preso | D. Lawin at Sisiw |

2. Anong kasanayan ang napapaunlad kapag naglalaro ng Lawin at Sisiw?

- A. Liksi at lakas ng kamay
- B. Lakas at tatag ng kalamnan
- C. Kahutukan
- D. Katatagan ng puso at baga

3. Ilang pangkat ang naglalaro sa Lawin at Sisiw.

- | | |
|------|------|
| A. 4 | C. 5 |
| B. 2 | D. 3 |



Magaling!! Nasagutan mo agad ang mga katanungan.

Aralin

1

Mga Kasanayang Nalilinang sa Larong Lawin at Sisiw



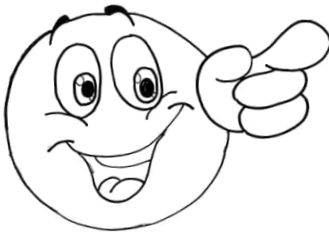
Balikan

Alam kong malawak na ang natutunan mo tungkol sa mga halimbawa ng invasion games? Gusto mo na bang malaman ang iba pang halimbawa ng invasion games?

Bago natin pag-aralan ang susunod na laro, balikan muna natin ang iyong napag-aralan. Isulat ang **TAMA** kung ang pangungusap ay tama at **MALI** kung ang pangungusap ay mali. Isulat ang sagot sa iyong sagutang papel.

1. Agawan Base ang tawag sa laro na ang layunin ay lusubin o sakupin ang teritoryo ng kalaban.

2. Ang larong Agawan Panyo ay nagpapunlad sa bilis at liksi ng pagkilos ng kamay. _____
3. Upang manalo sa larong Agawan Base kailangang mahuli ang lahat ng kasapi ng kabilang koponan. _____
4. Isagawa ang Shuttle Run kung nais mong masubok ang iyong kahutukan. _____
5. Ang larong *relay* ay isang laro na nakapapagpapaunlad ng bilis at liksi ng pagkilos. _____
6. Kailangang magsagawa ng pang-warm up na ehersisyo bago maglaro. _____



Nasagutan mo ba ang lahat na katanungan? Magaling!! Maari ka nang tumungo sa sunod na aralin.



Tuklasin

Alam mo ba na may isa pang halimbawa ng **invasion games**? Sabik ka na rin bang malaman kung ano ito?

Basahing mabuti ang talata na nagpapaliwanag ng isa pang halimbawa ng invasion games. Pagkatapos sagutin ang kasunod na mga tanong.



Source: <https://knawasak.wordpress.com>

Ang larong **Lawin at Sisiw** isa ring laro na tumutulong sa pagpapaunlad ng kasanayan sa pagiging mabilis at maliksi . Nagagamit din dito ang lakas at tatag ng kalamnan.

Tinatawag din ang larong ito na “**Touch the Dragon’s Tail**, at **Hablutin mo ang Buntot ko** at iba pa. Sa paglalaro nito, kailangang maging listo at maliksi upang maagaw ang panyo.

Bago mo ipagpatuloy ang aralin tungkol sa larong Lawin at Sisiw pag-aralan muna natin ang tungkol sa isang kwento kung saan hinango ang larong ito.

Lawin at Sisiw

Noong araw, magkaibigan si Inaheng Manok at si Lawin. Minsan nanghiram ng singsing si Inaheng Manok kay Lawin upang gamitin niya sa piyesta sa kabilang nayon.

Naroon si Tandang at ibig ni Inahing Manok maging maganda sa paningin ni Tandan. Tinanggal ni Lawin ang suot niyang singsingat ibinigay niya ito kay Inahing Manok. “

“Ingatan mong mabuti ang singsing ko, Inahing Manok, napakahalaga niyan kasi bigay yan sa akin ng aking ina,” bilin ni Lawin.

Maluwag sa daliri ng Inahing Manok ang hiniram na singsing ngunit isinuot pa rin niya ito. Kinabukasan, umaga pa lamang nagbihis na si Inahing manok. Suot nya ang hiram na singsing at pumunta sa kabilang bayan. Maraming bisita ang dumalo at nagsasayawan na nang dumating si Inahing Manok. Nang maakita siya ni Tandang, niyaya kaagad itong sumayaw. Tumagal ang sayawan hanggang sa antukin na si Inahing Manok.

Kinaumagahan, napansin ni Inahing Manok na wala na ang hiniram niyang singsing kay Lawin. Takot na takot si Inahing Manok na baka tuluyang mawala ang hiram niyang singsing. Kaya hanap dito, hanap doon, kahig ditto, kahig doon ang ginawa ni Inahing Manok. Nang malaman ni Lawin ang pangyayari, galit na galit ito at sinabi na kapag hindi makita ni Inahing Manok ang singsing ay kukunin at dadagitin niya ang sisiw ni Inaheng Manok.

Araw-araw ay naghahanap ng singsing si Inahing Manok ng nawawalang singsing. Maging ang iba pang Inahing Manok ay tumulong sa paghahanap upang hindi dagitin ni Lawin ang knilang mga sisiw, Ngunit hindi pa rin nila nakita ito hanggang tuluyan nang nagalit si Lawin kay Inahing Manok.

Magmula noon hanggang sa kasalukuyan ay di pa nakikita ang nawawalang singsing kaya dinadagit pa ni Lawin ang mga sisiw ng Inahing Manok.

Naunawaan mo ba ang kuwento? Nagustuhan mo ba ito? Magaling!!!

A. Tingnan natin kung talagang naunawaan ninyo ang kuwento. Sagutin ang mga tanong at isulat ang inyong sagot sa sagutang papel.

1. Sa larong **Lawin at Sisiw**, anong kasanayan ang dapat mong taglayin upang maagaw ang panyo sa kalaban?

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| A. lakas ng mga paa | C. listo at liksi ng kamay |
| B. lakas ng bisig | D. bilis sa paggalaw |

2. Ano ang iba pang tawag sa larong Lawin at Sisiw?

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| A. Touch the Dragon's Tail | C. Hulihin ang Buntot |
| B. Hablutan ng Panyo | D. Habulin ang Panyo |

3. Anong pagsubok ang dapat isagawa upang masubok ang liksi at bilis?

- | | |
|-------------|-----------------------|
| A. Curl-Up | C. Shuttle Run |
| B. Push -Up | D. Standing Long Jump |

4. Bakit nawala ang hiniram na singsing?

- A. Maluwang ito sa kamay
- B. Ninakaw ito
- C. Naitapon ito
- D. Napulot ito ng iba

5. Bakit kaya hinango ang larong Lawin at Sisiw sa kuwento?



Mukhang handa ka na rin sa susunod na aralin. Maari ka nang tumungo sa susunod na aralin.

Alam kong marami ka nang natutunan tungkol sa larong Lawin at Sisiw at ang mga kasanayan na dapat linangin upang makasali sa laro.

Ang pag-aaralan mo ngayon ay ang mga pamamaraan o alituntunin ng larong Lawin at Sisiw. Nasubukan mo na bang maglaro nito? Kung hindi pa, narito ang mga alituntunin ng laro. Basahin at unawain mong mabuti.

Mga Alituntunin sa Paglaro ng Lawin at Sisiw

1. Bumuo ng anim na pangkat na may bilang na samp o higit pa. Dapat pantay ang bilang ng manlalaro sa ,mga pangkat.
2. Maglaban -laban ang pangkat 1 at pangkat2, pangkat 3 at pangkat 4, pangkat 5 at pangkat 6.
3. Ang guro ang magbibigay ng hudyat sa pagpapasimula ng laro, at siya rin ang tatayong tagahatol nito.
4. Pumili ng pinakamalakas sa mga manlalaro na siyang nasa hulihan ng hanay.

5. Mamili rin ng isa pang maliksing manlalaro na siyang nasa hulihan ng hanay.
6. Ikakabit ang dalawang kamay sa baywang ng kasunod na manlalaro at kailangang higpitan ang pagkakahawak nito.
7. Lagyan ng panyo sa likod malapit sa baywang, ang huling manlalaro ng bawat pangkat.
8. Kailangang nakahanay nang maayos ang bawat pangkat bago umpisahan ang paglalaro.
9. Sa paghudyat ng guro, magsimulang iikot ang bawat pangkat at sikaping maagaw ng lider ang panyo na nasa likod na huling manlalaro sa pangkat ng kalaban. Kapag maagaw ng kalaban ang panyo, bigyan sila ng puntos.
10. Ang makakuha ng mataas na puntos ay siyang panalo.

Note: Kung wala ang guro sa oras ng paglaro, ang nakakatatanda sa inyo ang magbibigay ng hudyat sa pagsisimula ng laro at siya rin ang tatayong tagahatol.

Naunawaan mo ba ang mga alituntuin o pamamaraan ng larong iyong binasa?

C. Subukan mo ngang sagutin ang mga tanong ukol dito.

1. Ilan ang bumubuo ng manlalaro ng bawat pangkat?

A. 8 lang	C. 4 lang
B. 6 lang	D. 10 o higit pa
2. Ano ang katangian ng pinipiling lider ng bawat pangkat?

A. pinakamataba	C. pinakatangkad
B. pinakamalakas	D. pinakapayat
3. Sino naman ang dapat ilagay sa hulihan na hanay ng pangkat?

A. malakas na manlalaro	C. matangkad na manlalaro
B. maliksing manlalaro	D. payat na manlalaro

4. Saan dapat nakahawak ang dalawang kamay ng kasunod na manlalaro?

A. sa hita

B. sa bisig

C. sa baywang

D. sa leeg

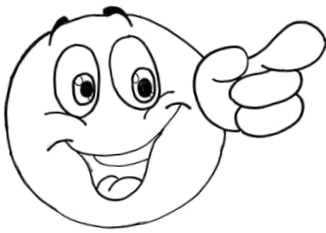
5. Ano ang inilalagay sa likod malapit sa baywang ng huling manlalaro ng pangkat?

A. bola

B. panyo

C. tali

D. tsinelas



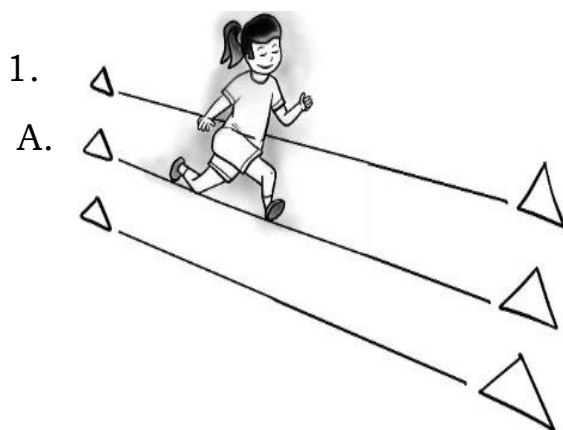
Mahusay! Nasagutan mo lahat ang mga katanungan. Maari ka nang tumungo sa sunod na gawain.



Suriin

Tingnan at pag-aralan ang mga larawan sa ibaba.

Alin sa mga ito ang dapat isagawa upang masubok ang iyong bilis, liksi, tatag at lakas ng kalamnan ng paa upang makasali sa laro tulad ng Lawin at Sisiw. Piliin ang titik na tamang sagot at isulat sa iyong sagutang papel.



Shuttle Run

C.



3 Minute Step Test

B.



Standing Long Jump

D.



Stork Balance Stand

2. Suriing mabuti ang mga larawan sa ibaba. Alin sa mga ang nagpapakita ng gawaing nakapagpapaunlad ng lakas at tatag ng kalamnan ng kamay at paa? Kulayan mo ang larawan ng iyong sagot

A.



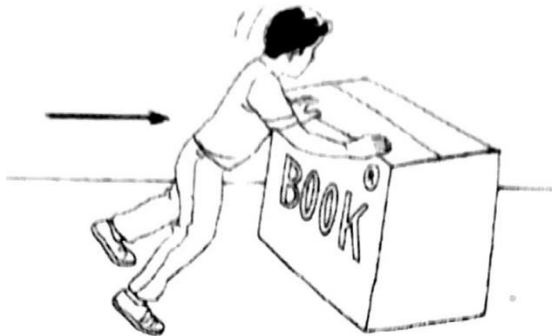
Paglipat-lipat ng magaang bagay

C.



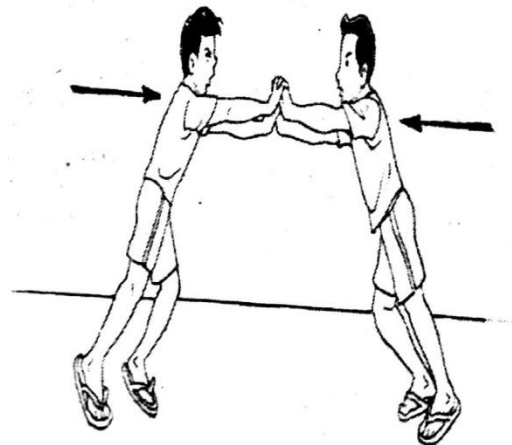
pag-iigib ng tubig

B.



Pagtulak ng mabigat na bagay

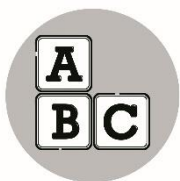
D.



magtulakan ng dalawang kamay



Napakahusay ng iyong ginawa! Binabati kita!



Pagyamanin

Napakalawak na ng iyong napag-aralan tungkol sa araling ito. Napag-aralan mo na sa paglalaro ng Lawin at Sisiw ay nangangailangan din ng lakas at tatag ng kalamnan ng paa.

A. Basahing mabuti ang mga pangungusap sa ibaba. Guhitan ng  star ang mga pamamaraan na nakakatulong upang mapaunlad ang lakas at tatag ng kalamnan  kung hindi nakakatulong.

- _____ 1. Kumain ng masusutansiyang pagkain.
- _____ 2. Magpahinga at matulog sa tamang oras.
- _____ 3. Gawin ang tamang paraan ng pag-eehersisyo.
- _____ 4. Tumulong sa pag-iigib ng tubig
- _____ 5. Pagtulak ng mga mabigat na bagay
- _____ 6. Umupo ng matagal at kumain nang marami

Napag-aralan mo na rin sa araling ito ang mga pamamaraan o alituntutin ng laro. Maliban sa mga ito kailangan mo ring matutunan ang iba pang tuntunin upang makaiwas sa sakuna habang naglalaro. Higit sa lahat ay ang mga mabuting asal o pag-uugali na dapat taglayin ng mga manlalaro habang naglalaro.

B. Tingnan naman natin kung masagutan mo mga sumusunod na tanong.

1. Kapag nadapa ang iyong kalaban sa laro, alin sa mga sumusunod ang gagawin mo?

- A. pagtawanan siya C. tulungan siyang makatayo
- B. magkunwari na di nakita D. Kutya pa

2. Alin sa mga sumusunod ang dapat ginagawa kapag nakikilahok sa mga gawain katulad ng laro?

- A. nakikipaglaro ng patas sa kalaban
- B. walang pakialam sa kalaban
- C. hinahayaang masaktan ang kalaro
- D. wala sa mga nabanggit

3. Ano ang pinakamahalagang gawain ang dapat isagawa bago maglaro upang maiwasan ang sakuna?

- A. magsagawa ng pag warm -up
- B. umupo ng matagal
- C. uminom ng maraming tubig
- D. kumain ng marami

4. Bakit kailangang makilahok sa mga gawaing pisikal tulad ng laro?

- A. upang mapalakas ang katawan
- B. Upang makatulong sa magandang pakikipagkapuwa
- C. Upang maging matatag ang katawan
- D. lahat ng nabanggit



Magaling!! Hinahangaan ko ang iyong ginawa!



Isaisip

Ano na ang pakiramdam mo ngayong marami ka nang natutunan sa aralin? Nais mo pa bang lalong madagdagan ang iyong kaalaman tungkol sa larong Lawin at Sisiw?

Subukan mo namang gawin ito. Piliin at isulat ang titik ng sagot sa sagutang papel.

1. Ang larong ito ay parehong nagpapaunlad ng bilis, liksi at kalakasan at katatagan ng kalamnan ng paa at kamay.
A. Tumbang Preso
B. Syato
C. Patintero
D. Lawin at Sisiw
2. Sa larong Lawin at Sisiw, ano ang inilalagay sa likod sa malapit sa baywang ng huling manlalaro?
A. lata
B. panyo
C. tsinelas
D. sombrero
3. Alin sa mga ito ang dapat ginagawa kapag lalahok sa mga gawain katulad ng laro?
A. Nakikipaglaro ng patas
B. Walang pakialam sa kalaban
C. Hinahayaang masaktan ang kalaro
D. Magsisigaw upang mapansin.
4. Anong katangian mayroon ang magiging lider ng pangkat sa larong Lawin at Sisiw?
A. malakas
B. mataba
C. payat
D. matangkad
5. Ano ang panimulang posisyon ng mga manlalaro bago magsimula ang laro?
A. Kailangang nakahanay nang maayos ang pangkat
B. Kailangang magkakahiwalay ang mga kasapi ng pangkat
C. Kailangang magkahawak ng kamay ang kasapi ng pangkat
D. Kailangang magkatalikod ang mga kasapi ng bawat pangkat.

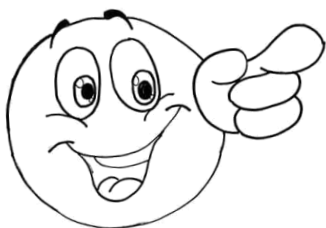


Isagawa

Ngayon alam mo na kung ano ang larong Lawin at Sisiw? Gusto mo na bang makapaglaro nito? Bago natin laruin ito, isagawa mo muna ng mga gawaing ito.

Ayon sa iyong napag-aralan, upang makalahok sa larong Lawin at Sisiw, kinakailangan ang liksi at bilis ng paggalaw. Kailangan din ang tatag at lakas ng kalamnan ng paa at kamay. Ilista ang mga ginagawa mo sa araw-araw ayon sa kasanayan na nalilinang nito na nasa loob ng kahon.

Gawaing Nagpapaunlad ng liksi at bilis	Gawaing Nagpapaunlad ng lakas katatagan ng kalamnan ng paa at kamay



Marami ba ang nailista mo? Magaling!!



Tayahin

Tingnan naman natin kung masasagutan mo ang mga susunod na tanong. Piliin ang titik ng tamang sagot.

1. Ang larong Lawin Sisiw ay tinatawag ding _____.
A. Hablutan Panyo C. Hablutin mo ang Buntot Ko
B. Habulan Bola D. Hulihin ang Buntot
2. Ito ang laro na nangangailangan ng liksi at bilis, lakas at tatag ng kalamnan.
A. Lawin at Sisiw C. Patintero
B. Agawan Base D. Agawan Panyo
3. Ano anong ng sangkap ng skill- related fitness ang pinauunlad sa paglaro ng Lawin at Sisiw?
A. Kalambutan at kahutukan
B. Kalakasan ng katawan
C. lakas at tatag ng kalamnan
D. kalakasan ng puso at baga
4. Sa larong Lawin at Sisiw, anong bagay ang hinahablod ng kabilang koponan ang inilalagay sa likod malapit sa baywang ng nasa hulihang manlalaro?
A. sumbrero C. bola
B. panyo D. lata
5. Alin sa mga sumusunod ang dapat ginagawa kapag nakikilahok sa gawain katulad ng laro?
A. Walang pakiaalam sa kalalaban
B. Nakikipaglaro ng patas sa kalaban
C. Hinahayaang masaktan ang kalaro
D. Magsisigaw upang mapamsin

6. Kung wala ang guro sa oras ng paglalaro, sino ang dapat kunin na kapalit upang magsilbing tagahudyat o tagahatol?
- A. Nakababata sa pangkat C. pinakamatangkad
B. nakatatanda sa pangkat D. kahit sino na lang
7. Alin sa mga pang araw-araw na gawain sa ibaba ang nakakatulong upang lalong mapaunlad ang kasanayan tulad ng bilis, liksi, lakas at tatag ng kalamnan?
- A. Pagbuhat ng mabigat na bagay
B. Pagbunot ng sahig
C. Pagputol ng panggatong
D. Lahat ng nabanggit
8. Sa larong Lawin at Sisiw, sino ang dapat lider ng pangkat?
- A. Pinakamalakas sa pangkat
B. Pinakabata sa pangkat
C. Pinakamataba sa pangkat
D. Pinakamaliksi sa pangkat
9. Nakita mong nadapa ang iyong kalaban sa laro, alin sa mga sumusunod gagawin mo?
- A. Pagtawanan siya
B. Magkunwari na di nakita
C. Tulungan siyang makatayo
D. Kutayin siya
10. Ang pakikilahok sa gawaing pisikal tulad ng laro ay nakakatulong sa _____.
- A. pagpapalakas ng katawan
B. magandang pakikipag -kapuwa
C. pagpapatatag ng katawan
D. Lahat ng nabanggit



Karagdagang Gawain

Tapos mo nang mapag-aralan ang mga halimbawa ng invasion games. Upang lalo pang mapaunlad ang iyong kaalaman tungkol sa invasion game na Lawin at Sisiw, hikayatin mo ang iyong mga kapatid, pinsan at kapitbahay. Subukin ninyong maglaro ng Lawin at Sisiw. Pagkatapos sagutin ang mga sumusunod na tanong. Isulat ang sagot saiyong sagutang papel.

1

1. Ano ang ginawa ng kasapi ng pangkat upang maipanalò ang laro?

2. Anong naramdaman mo pagkatapos maglaro? Bakit?

3. Mahalaga bang masunod ang alintuntunin ng laro? Bakit?



Mahusay!!! Binabati kita dahil napagtagumpayan mo ang mga gawain at pagsubok sa modyul na ito.



Susi sa Pagwawasto

Subukin	Balikan	Tuklasin	Suriin
1. D	1. TAMA	1. Inahing Manok	1. A at B
2. B	2. TAMA	2. Lawin	2. C, B at D
3. B	3. TAMA	3. A	
	4. TAMA	4. kailangan ng sisiv ang proteksyon tulad ng manlalaro	
	5. TAMA		
	6. TAMA		

Pagymanin	Isaisip	Isagawa	Inasahang sagot	Pag-iigib	Paglalaba	Pagbubunot ng sahig	Pagpuputol ng panggatong	Maaring magkaiba-iba ang sagot
1. ★	1. D							
2. ★	2. B							
3. ★	3. A							
4. ★	4. A							
5. ★	5. A							
6. ★								
7. ★								
8. ☾								

Tayahin

1. C

2. A

3. C

4. B

5. B

6. B

7. D

8. A

9. C

Karagdagang Gawain

Maaring magkaiba-iba ang sagot

Sanggunian

LM – Edukasyong Pangkatawan at Kalusugan -2015

K-12 Curriculum Guide- 2016

K-12 Gabay ng Guro- 2016

Other Sources:

<https://knawasak.wordpress.com>

Para sa mga katanungan o puna, sumulat o tumawag sa:

Department of Education - Bureau of Learning Resources (DepEd-BLR)

Ground Floor, Bonifacio Bldg., DepEd Complex
Meralco Avenue, Pasig City, Philippines 1600

Telefax: (632) 8634-1072; 8634-1054; 8631-4985

Email Address: blr.lrqad@deped.gov.ph * blr.lrpd@deped.gov.ph