

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TAMAN KANAK-KANAK IMANUEL

Kelompok/Semester : B/1

Hari/Tanggal : Sabtu/19 September 2020

Tema : Binatang

Subtema : Binatang Bersayap

Sub-sub tem : Kupu-kupu

* Kompetensi Inti :

- Kompetensi Sikap Spiritual.
- Kompetensi Sikap Sosial.
- Kompetensi Sikap Pengetahuan.
- Kompetensi Sikap Keterampilan.

*Kompetensi Dasar :

- 1.1 : Mempercayai adanya TUHAN melalui ciptaanNYA.(NAM).
- 1.2 : Menghargai diri sendiri ,orang lain,dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur.(NAM)
- 3.1:Mengenal kegiatan ibadah sehari –hari.(NAM).
- 4.1:Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari.(NAM).
- 2.7:Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.(SOSEM).
- 2.8:Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.(SOSEM)
- 2.12:Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab.(SOSEM).
- 3.12:Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.(BAHASA).
- 4.12:Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk.(BAHASA).
- 3.6:Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,bentuk,ukuran pola,sifat).KOGNITIF.
- 4.6:Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda di sekitar.(KOGNITIF).
- 3.3:Mengenal anggota tubuh ,fungsi,dan gerakannya.(FM)
- 4.3:Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan motorik halus.(FM).
- 3.15:Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.(SENI).
- 4.15:Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.(SENI).

* Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan mengamati gambar melalui video anak mampu mengidentifikasi bagian –bagian tubuh kupu-kupu dengan benar. (ICT).
- Melalui kegiatan menghitung gambar kupu-kupu ananda mampu memahami lambang bilangan .(HOTS).
- Melalui kegiatan Tanya jawab anak mampu menyebutkan nama binatang bersayap.
- Melalui penayangan video anak membandingkan jenis binatang darat,air dan binatang bersayap.(TPACK)
- Anak mampu membuat kolase kupu-kupu dengan benar setelah guru memberi contoh melalui video.

* Indikator:

- Anak mampu membilang kupu –kupu.
- Anak mampu membuat kolase kupu-kupu .
- Anak mampu menyebutkan huruf dalam kata kupu-kupu.
- Anak mampu menyebutkan nama binatang bersayap.
- Anak mampu membandingkan binatang darat,air dan bintang bersayap.

* Model Pembelajaran :

- Saintifik.

* Metode Pembelajaran :

- Observasi.
- Praktek Langsung.
- Penugasan.

* Alat dan Bahan :

- Buku.
- Pensil
- Gambar kupu-kupu
- Kapas
- Kertas.
- Lem.

* Kegiatan Pembelajaran :

1. Pembukaan (30 menit):

- Berdoa sebelum belajar (religius) PPK.
- Bernyanyi “lagu kupu- kupu yang lucu”(kemandirian) PPK.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain kedisiplinan (PPK).
- Bertanya jawab tentang materi dan tema yang dilakukan (4C) HOTS.

2. Inti (60 menit):

➤ Mengamati:

- Anak mengamati bagian-bagian tubuh kupu-kupu melalui video yang dibuat oleh guru.
- Anak mengamati gambar yang sudah disiapkan oleh guru.

➤ Menanya:

- Guru memberi stimulus dengan bertanya tentang bagian – bagian tubuh kupu-kupu.
- Anak bertanya apa yang mereka lihat di dalam gambar.
- Guru menjawab pertanyaan anak.

➤ Mengumpulkan informasi:

- Guru memperlihatkan gambar jenis-jenis binatang di computer (tpack).
- Guru mempersilahkan anak untuk menyebutkan jenis-jenis binatang (saintifik).
- Guru menganalisis dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis binatang (binatang air, darat dan binatang bersayap), berdasarkan yang ada dalam video.

➤ Menalar:

A. Kegiatan 1: Menulis Angka pada kotak-kotak disamping gambar (sesuai jumlah gambar kupu-kupu):

- Guru memberi contoh menghitung gambar.
- Guru memberikan contoh menuliskan angka pada kotak.
- Guru mempersilahkan anak untuk mengerjakan.

B. Kegiatan 2 : Menyebutkan huruf yang ada pada gambar :

- Gur meminta anak untuk memperhatikan gambar yang dipegang guru.
- Guru menyebutkan satu persatu huruf yang ada di bawah gambar.
- Guru meminta anak untuk mengulangi menyebutkan huruf.

C. Kegiatan 3: Membuat kolase kupu-kupu:

- Guru mempersiapkan alat dan bahan.
- Guru memberi contoh kepada anak cara membulatkan kapas dan menempelkan pada kertas.
- Guru mempersilahkan anak untuk membuat kolase.

4.PENUTUP (30 menit):

Mengkomunikasikan :

- Anak menceritakan tentang bagian –bagian tubuh kupu-kupu.
- Anak menyebutkan nama-nama binatang bersayap.
- Anak menyajikan hasil karya berupa kolase gambar kupu-kupu.
- Anak mampu menghitung jumlah gambar kupu kupu.
- Anak mampu menyebutkan huruf didalam kata kupu-kupu.
- Menanyakan tentang pengalaman hari ini.
- Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dan dan yang akan dilakukan besok..
- Bercerita (memberi pesan kepada anak).
- Doa Penutup.

PENILAIAN:

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL / NAMA ANAK		
			KRISTOF	LILY	NINDY
NAM	1.1 1.2 3.1 4.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan NYA. Menghargai diri sendiri dan orang lain. Mengenal kegiatan ibadah sehari hari. Melakukan kegiatan ibadah sehari –hari.			
FM	3.3 4.3	Mengenal anggota tubuh dan fungsinya Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas			
KOGNITIF	3.6 4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya(nama,bentuk,ukuran,pola,sifat) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya.			
BAHASA	3.12 4.12	Mengenal keaksaraan awal. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal.			
SOSEM	2.6 2.7 2.8 2.9 2.12	Mentaati aturan kelas Sabar mendengarkan ketika orang lain bicara. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. Mencerminkan sikap peduli. Memiliki sikap tanggung jawab.			
SENI	3.15 4.15	Membuat karya seni Menampilkan karya seni			

KETERANGAN :

1=BERKEMBANG SANGAT BAIK.

3=MASIH BERKEMBANG

2=BERKEMBANG SESUAI HARAPAN

4=BELUM BERKEMBANG

LEMBAR KERJA ANAK

Nama Anak:

Kelompok:

1. Menulis Angka pada kotak

The image shows a handwritten worksheet titled "MENGHITUNG GAMBAR kupu-kupu" (Counting Butterfly Pictures). The worksheet contains ten rows of butterfly illustrations, each followed by an equals sign and a blank box for the answer. The number of butterflies in each row increases by one from the first row to the tenth row.

Row	Number of Butterflies	Blank Box
1	1	<input type="text"/>
2	2	<input type="text"/>
3	3	<input type="text"/>
4	4	<input type="text"/>
5	5	<input type="text"/>
6	6	<input type="text"/>
7	7	<input type="text"/>
8	8	<input type="text"/>
9	9	<input type="text"/>
10	10	<input type="text"/>

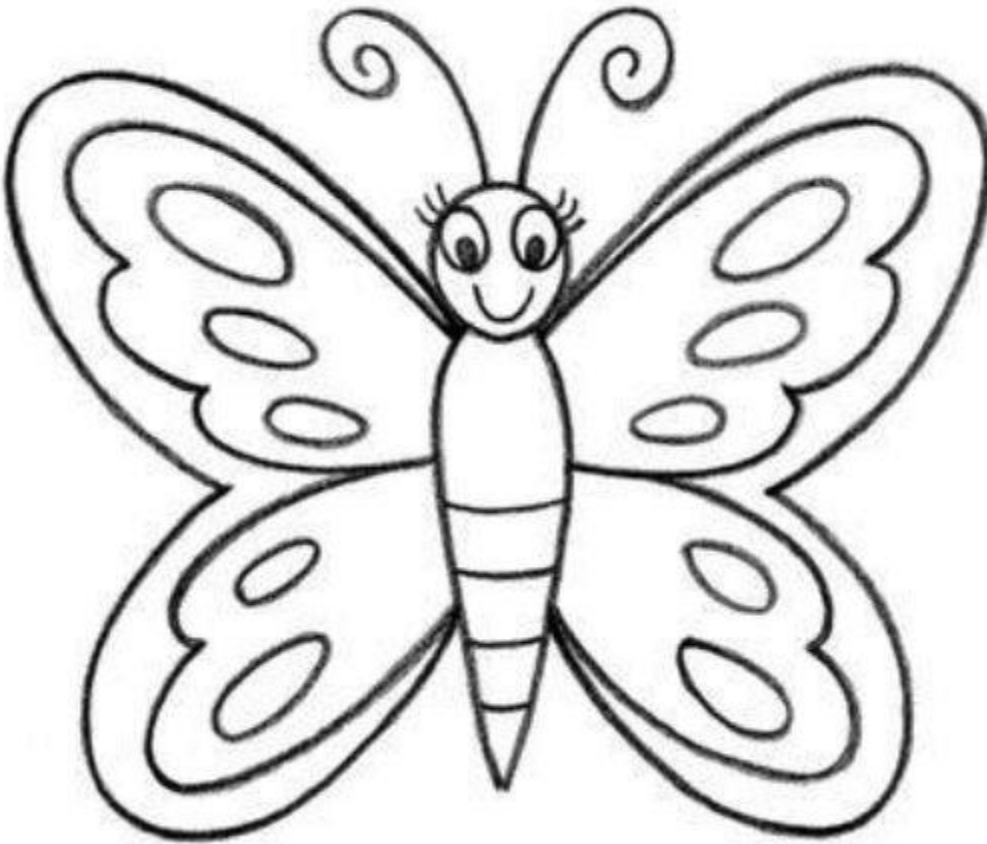


2. Menyebutkan huruf yang ada di bawah gambar



KUPU-KUPU

3. Membuat kolase







RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TAMAN KANAK-KANAK IMANUEL

Kelompok/Semester : B/1

Hari/Tanggal : Sabtu/19 September 2020

Tema : Binatang

Subtema : Binatang Air

Sub-sub tem : Ikan

* Kompetensi Inti :

- Kompetensi Sikap Spiritual.
- Kompetensi Sikap Sosial.
- Kompetensi Sikap Pengetahuan.
- Kompetensi Sikap Keterampilan.

*Kompetensi Dasar :

- 1.1: Mempercayai adanya TUHAN melalui ciptaanNYA.(NAM).
- 1.2: Menghargai diri sendiri ,orang lain,dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur.(NAM)
- 3.1:Mengenal kegiatan ibadah sehari –hari.(NAM).
- 4.1:Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari.(NAM).
- 2.7:Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.(SOSEM).
- 2.8:Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.(SOSEM)
- 2.12:Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab.(SOSEM).
- 3.12:Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.(BAHASA).
- 4.12:Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk.(BAHASA).
- 3.6:Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,bentuk,ukuran pola,sifat).KOGNITIF.
- 4.6:Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda di sekitar.(KOGNITIF).
- 3.3:Mengenal anggota tubuh ,fungsi,dan gerakannya.(FM)
- 4.3:Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan motorik halus.(FM).
- 3.15:Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.(SENI).
- 4.15:Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.(SENI).

* Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan mengamati gambar melalui video anak mampu mengidentifikasi bagian –bagian tubuh ikan dengan benar. (ICT).
- Melalui kegiatan membilang gambar ikan ananda mampu memahami lambang bilangan .(HOTS).
- Melalui kegiatan Tanya jawab anak mampu menyebutkan nama binatang air selain ikan.
- Melalui penayangan video anak membandingkan jenis binatang darat,air dan binatang bersayap.(TPACK)
- Anak mampu membuat puzzle ikan dengan benar setelah guru memberi contoh melalui video.
- Melalui kegiatan menuliskan kata i-k-a-n anak mampu menyebutkan huruf dengan benar.

* Indikator:

- Anak mampu membilang gambar ikan dengan benar
- Anak mampu menyusun puzzle ikan.
- Anak mampu menuliskan kata ikan dengan rapi.
- Anak mampu menyebutkan nama binatang bersayap.
- Anak mampu membandingkan binatang darat,air dan bintang bersayap.

* Model Pembelajaran :

- Saintifik.

* Metode Pembelajaran :

- Observasi.
- Praktek Langsung.
- Penugasan.

* Alat dan Bahan :

- Buku.
- Pensil
- Gambar kupu-kupu
- Potongan puzzle
- Kertas.

* Kegiatan Pembelajaran :

1. Pembukaan (30 menit):

- Berdoa sebelum belajar (religius) PPK.
- Bernyanyi “ikan di dalam air” (kemandirian) PPK.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain kedisiplinan (PPK).
- Bertanya jawab tentang materi dan tema yang dilakukan (4C) HOTS.

2. Inti (60 menit):

➤ Mengamati:

- Anak mengamati bagian-bagian tubuh ikan melalui video yang dibuat oleh guru.
- Anak mengamati gambar yang sudah disiapkan oleh guru.

➤ Menanya:

- Guru memberi stimulus dengan bertanya tentang bagian – bagian tubuh ikan.
- Anak bertanya apa yang mereka lihat di dalam gambar.
- Guru menjawab pertanyaan anak.

➤ Mengumpulkan informasi:

- Guru memperlihatkan gambar jenis-jenis binatang di computer (tpack).
- Guru mempersilahkan anak untuk menyebutkan jenis-jenis binatang (saintifik).
- Guru menganalisis dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis binatang (binatang air, darat dan binatang bersayap), berdasarkan yang ada dalam video.

➤ Menalar:

A. Kegiatan 1: Menulis kata “ikan” pada buku yang telah disediakan:

- Guru memberi contoh untuk menuliskan huruf pada buku.
- Guru mempersilahkan anak untuk mengerjakan tugas yang telah di berikan.

B. Kegiatan 2 : Membilang gambar ikan:

- Guru meminta anak untuk memperhatikan gambar yang dipegang guru.
- Guru membilang gambar ikan dan melingkari gambar ikan sesuai dengan jumlah.
- Guru meminta anak untuk mengulangi menyebutkan dan membilang gambar ikan yang ada

C. Kegiatan 3: Menyusun puzzle ikan:

- Guru mempersiapkan alat dan bahan.
- Guru memberikan contoh langkah – langkah menyusun puzzle.
- Guru mempersilahkan anak untuk menyusun puzzle.

4.PENUTUP (30 menit):

Mengkomunikasikan :

- Anak menceritakan tentang bagian –bagian tubuh ikan.
- Anak menyebutkan nama-nama binatang bersayap.
- Anak menyajikan hasil karya berupa susunan puzzle.
- Anak mampu membilang dengan benar.
- Anak mampu menuliskan kata ikan.
- Menanyakan tentang pengalaman hari ini.
- Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dan yang akan dilakukan besok..
- Ber cerita (memberi pesan kepada anak).
- Doa Penutup.

PENILAIAN:

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL / NAMA ANAK		
			KRISTOF	LILY	NINDY
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan NYA.			
	1.2	Menghargai diri sendiri dan orang lain.			
	3.1	Mengenal kegiatan ibadah sehari hari.			
	4.1	Melakukan kegiatan ibadah sehari –hari.			
FM	3.3	Mengenal anggota tubuh dan fungsinya			
	4.3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas			
KOGNITIF	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya(nama,bentuk,ukuran,pola,sifat)			
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya.			
BAHASA	3.12	Mengenal keaksaraan awal.			
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal.			
SOSEM	2.6	Mentaati aturan kelas			
	2.7	Sabar mendengarkan ketika orang lain bicara.			
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.			
	2.9	Mencerminkan sikap peduli.			
	2.12	Memiliki sikap tanggung jawab.			

SENI	3.15	Membuat karya seni			
	4.15	Menampilkan karya seni			

KETERANGAN :

1=BERKEMBANG SANGAT BAIK.

3=MASIH BERKEMBANG

2=BERKEMBANG SESUAI HARAPAN

4=BELUM BERKEMBANG

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA ANAK:

KELOMPOK:

1. Menulis kata ikan

i-k-a-n

1.i-k-a-n

2.i-k-a-n

3.i-k-a-n

4.i-k-a-n

5.i-k-a-n

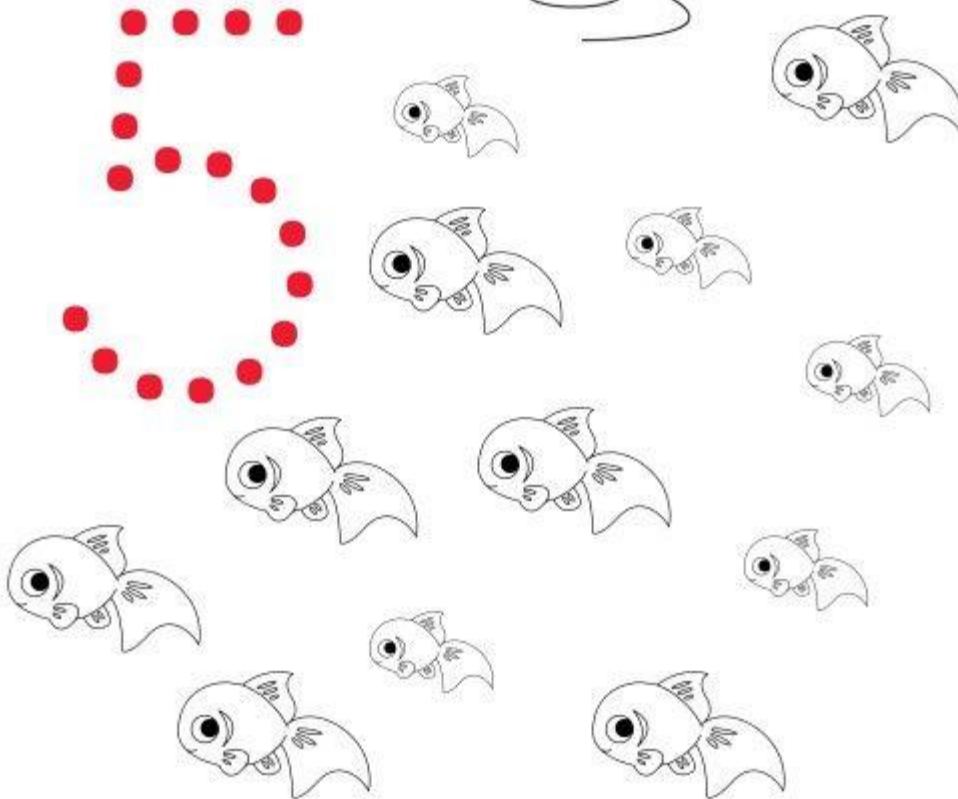
2. Membilang gambar ikan dan melingkari gambar

Paman sedang memancing ikan.

Bantulah paman memancing
5 ikan.

Lingkari ikan sampai berjumlah
5.

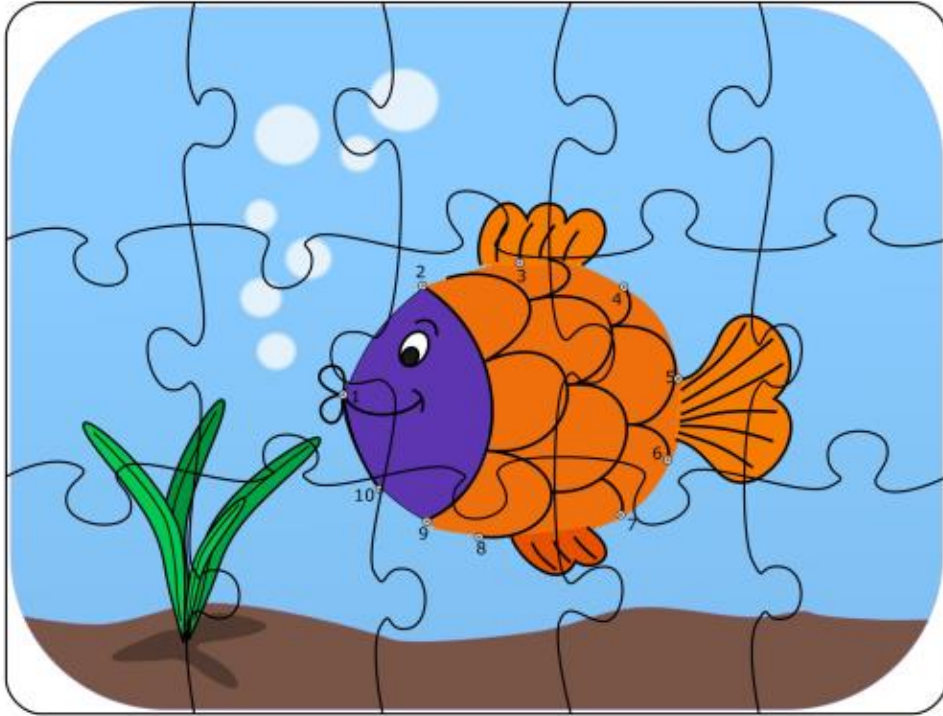
Warnai juga ikan yang sudah
dilingkari ya..



MEMANCING 5 IKAN

3. Menyusun puzzle ikan.

IKAN



© www.mediabelajar.my.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TAMAN KANAK-KANAK IMANUEL

Kelompok/Semester : B/1

Hari/Tanggal : Sabtu/19 September 2020

Tema : Binatang

Subtema : Binatang Darat

Sub-sub tem : Kucing

* Kompetensi Inti :

- Kompetensi Sikap Spiritual.
- Kompetensi Sikap Sosial.
- Kompetensi Sikap Pengetahuan.
- Kompetensi Sikap Keterampilan.

*Kompetensi Dasar :

- 1.1: Mempercayai adanya TUHAN melalui ciptaanNYA.(NAM).
- 1.2: Menghargai diri sendiri ,orang lain,dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur.(NAM)
- 3.1:Mengenal kegiatan ibadah sehari –hari.(NAM).
- 4.1:Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari.(NAM).
- 2.7:Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.(SOSEM).
- 2.8:Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.(SOSEM)
- 2.12:Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab.(SOSEM).
- 3.12:Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.(BAHASA).
- 4.12:Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk.(BAHASA).
- 3.6:Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,bentuk,ukuran pola,sifat).KOGNITIF.
- 4.6:Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda di sekitar.(KOGNITIF).
- 3.3:Mengenal anggota tubuh ,fungsi,dan gerakannya.(FM)
- 4.3:Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan motorik halus.(FM).
- 3.15:Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.(SENI).
- 4.15:Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.(SENI).

* Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan mengamati gambar melalui video anak mampu mengidentifikasi bagian –bagian tubuh kucing dengan benar. (ICT).
- Melalui kegiatan mengurutkan angka 1-10 ananda mampu memahami lambang bilangan .(HOTS).
- Melalui kegiatan Tanya jawab anak mampu menyebutkan nama binatang darat selain kucing.
- Melalui penayangan video anak membandingkan jenis binatang darat,air dan binatang bersayap.(TPACK)
- Anak mampu memberi warna pada kucing menggunakan jari.
- Melalui kegiatan melingkari huruf sesuai gambar yang ada,anak mampu menyebutkan huruf dengan benar.

* Indikator:

- Anak mampu mengurutkan angka dengan benar.
- Anak mampu memberikan warna pada kucing dengan benar.
- Anak mampu menuliskan angka pada gambar.
- Anak mampu menyebutkan nama binatang bersayap.
- Anak mampu membandingkan binatang darat,air dan bintang bersayap.
- Anak mampu melingkari huruf dengan benar ,setelah memperhatikan gambar yang ada.

* Model Pembelajaran :

- Saintifik.

* Metode Pembelajaran :

- Observasi.
- Praktek Langsung.
- Penugasan.

* Alat dan Bahan :

- Buku.
- Pensil
- Gambar kucing
- Pewarna air
- Kertas.

- LKS

* Kegiatan Pembelajaran :

1. Pembukaan (30 menit):

- Berdoa sebelum belajar (religius) PPK.
- Bernyanyi “KUCING MEONG MEONG” (kemandirian) PPK.
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain kedisiplinan (PPK).
- Bertanya jawab tentang materi dan tema yang dilakukan (4C) HOTS.

2. Inti (60 menit):

➤ Mengamati:

- Anak mengamati bagian-bagian tubuh kucing melalui video yang dibuat oleh guru.
- Anak mengamati gambar yang sudah disiapkan oleh guru.

➤ Menanya:

- Guru memberi stimulus dengan bertanya tentang bagian – bagian tubuh kucing
- Anak bertanya apa yang mereka lihat di dalam gambar.
- Guru menjawab pertanyaan anak.

➤ Mengumpulkan informasi:

- Guru memperlihatkan gambar jenis-jenis binatang di computer (tpack).
- Guru mempersilahkan anak untuk menyebutkan jenis-jenis binatang (saintifik).
- Guru menganalisis dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis binatang (binatang air, darat dan binatang bersayap), berdasarkan yang ada dalam video.

➤ Menalar:

A. Kegiatan 1: Menulis Angka sesuai urutannya:

- Guru memberi contoh untuk menuliskan angka pada gambar.
- Guru mempersilahkan anak untuk mengerjakan tugas yang telah di berikan.

B. Kegiatan 2 : Melingkari huruf pada kotak di samping gambar:

- Guru meminta anak untuk memperhatikan gambar yang dipegang guru.
- Guru menunjukkan gambar pada anak, dan menyebutkan huruf yang harus di lingkari.
- Guru meminta anak untuk mengulangi menyebutkan dan melingkari huruf yang ada, dengan benar.

C.Kegiatan 3:Memberi warna pada gambar kucing dengan jari:

- Guru mempersiapkan alat dan bahan.
- Guru memberikan contoh langkah –langkah memberikan warna.
- Guru mempersilahkan anak untuk memberi warna pada kucing dengan jari.

4.PENUTUP (30 menit):

Mengkomunikasikan :

- Anak menceritakan tentang bagian –bagian tubuh kucing.
- Anak menyebutkan nama-nama binatang bersayap.
- Anak menyajikan hasil karya berupa hasil finger painting pada gambar kucing.
- Anak mampu mengurutkan angka dengan benar.
- Anak mampu mengenal huruf sesuai dengan gambar.
- Menanyakan tentang pengalaman hari ini.
- Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dan dan yang akan dilakukan besok..
- Bercerita (memberi pesan kepada anak).
- Doa Penutup.

PENILAIAN:

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL / NAMA ANAK		
			KRISTOF	LILY	NINDY
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan NYA.			
	1.2	Menghargai diri sendiri dan orang lain.			
	3.1	Mengenal kegiatan ibadah sehari hari.			
	4.1	Melakukan kegiatan ibadah sehari –hari.			
FM	3.3	Mengenal anggota tubuh dan fungsinya			
	4.3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas			
KOGNITIF	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya(nama,bentuk,ukuran,pola,sifat)			
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya.			
BAHASA	3.12	Mengenal keaksaraan awal.			
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal.			
SOSEM	2.6	Mentaati aturan kelas			
	2.7	Sabar mendengarkan ketika orang lain bicara.			
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.			
	2.9	Mencerminkan sikap peduli.			
	2.12	Memiliki sikap tanggung jawab.			
SENI	3.15	Membuat karya seni			
	4.15	Menampilkan karya seni			

KETERANGAN :

1=BERKEMBANG SANGAT BAIK.

3=MASIH BERKEMBANG

2=BERKEMBANG SESUAI HARAPAN

4=BELUM BERKEMBANG

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA:

KELOMPOK:

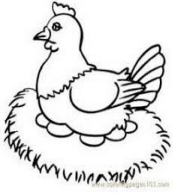
1. mengurutkan angka dan menuliskan angka dalam kotak.



CARA BINATANG BERKEMBANG BIAK

Lingkarilah huruf di dalam kotak BAWAH sesuai gambarnya

Menyebutkan cara binatang berkembang biak (bertelur/beranak)



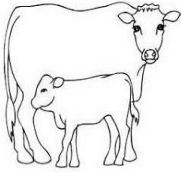
A Y A M

A B Y C A D M E



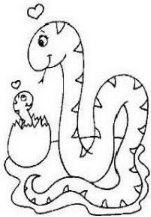
K U C I N G

K F U G C H I N J G K



S A P I

S L A M P N I O



U L A R

U P L Q A S R T

3. Memberikan warna pada gambar kucing dengan jari (FINGER PAINTING)

