

PERMAINAN BINTANG AJAIB SEGILIMA

Tujuan: Melatih keterampilan penggunaan hukum-hukum aljabar, barisan bilangan, dan atau problem solving.

Kode Alat Peraga: BT. 2. 1

Gambar:

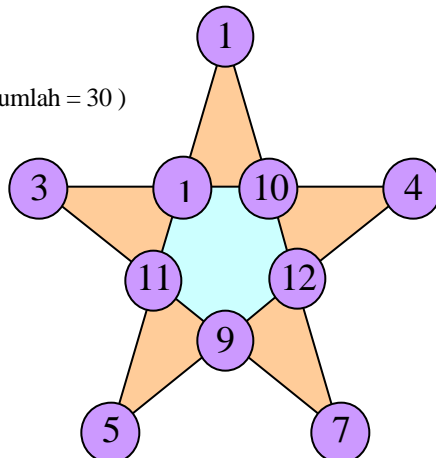


Petunjuk Penggunaan:

- Aturlah koin-koin bilangan 1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, dan 13 pada tempat yang disediakan sehingga setiap garis yang memuat 4 bilangan memiliki jumlah yang sama, yaitu 30.
- Untuk yang lain, susunlah koin bilangan 2, 3, 4, 5, 6, 13, 15, 16, 17, dan 19 dengan jumlah ajaibnya 40.

KUNCI:

Tipe 1 (jumlah = 30)



Kembali ke daftar isi