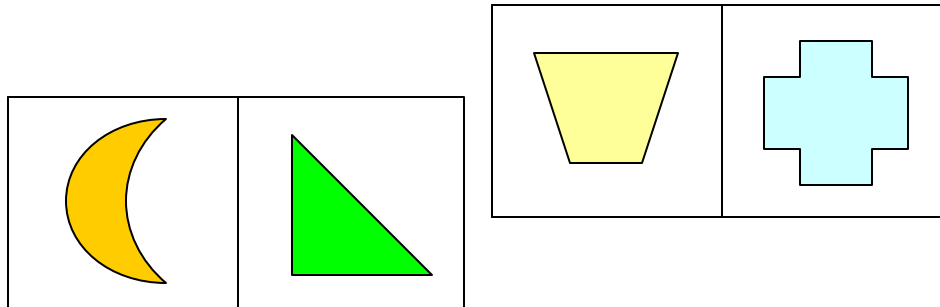


KARTU SIMETRI BANGUN DATAR

Tujuan : Melatih keterampilan siswa tentang konsep sumbu simetri

Kode Alat Peraga: AT. 2

Gambar Contoh Kartu



Petunjuk Penggunaan

versi 1

- Permainan kartu untuk 2, 3, atau 4 pemain.
- Kocok kartu, dan bagikan ke tiap-tiap pemain 4 kartu.
- Buka 1 kartu dari tumpukan kartu sisa di atas meja.
- Secara bergantian pemain menyambung kartu dimulai dari yang terbuka tadi dengan syarat: *gambar yang disambung memiliki jumlah sumbu simetri yang sama.*
- Bila pada gilirannya, pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, maka ia harus mengambil dari tumpukan kartu sisa hingga memperoleh kartu yang sesuai.
- Bila kartu sisa habis dan pemain tidak dapat melangkah (karena tidak memiliki kartu yang sesuai) maka gilirannya diambil alih oleh pemain yang berikutnya.
- Pemenang adalah pemain yang pertama kali dapat menghabiskan kartu yang dipegangnya, atau yang memiliki kartu paling sedikit.

versi 2

- Permainan kartu untuk 2, 3, atau 4 pemain.
- Kocok kartu, dan bagikan ke tiap-tiap pemain hingga kartu habis terbagi.
- Undilah giliran melangkah, lalu pemain pertama membuka 1 kartu di atas meja
- Secara bergantian pemain lain menyambung kartu, dimulai dari yang terbuka tadi dengan syarat: *gambar yang disambung memiliki jumlah sumbu simetri yang sama.*
- Bila pada gilirannya, seorang pemain tidak dapat melangkah (karena tidak memiliki kartu yang sesuai) maka gilirannya diambil alih oleh pemain yang berikutnya.
- Pemenang adalah pemain yang pertama kali dapat menghabiskan kartu yang dipegangnya, atau yang memiliki kartu paling sedikit.

versi 3

- Permainan kartu untuk 2, 3, atau 4 pemain.
- Kocok kartu, dan bagikan ke tiap-tiap pemain 4 kartu.
- Buka 1 kartu dari tumpukan kartu sisa
- Secara bergantian pemain menyambung kartu dimulai dari yang terbuka tadi dengan syarat: *gambar yang disambung memiliki jumlah sumbu simetri yang sama.*
- Setiap menurunkan satu kartu, pemain mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa.
- Apabila tumpukan kartu sisa habis dan pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, maka gilirannya dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
- Pemenang adalah pemain yang pertama kali dapat menghabiskan kartu yang dipegangnya, atau yang memiliki kartu paling sedikit.

KEMBALI KE DAFTAR ISI