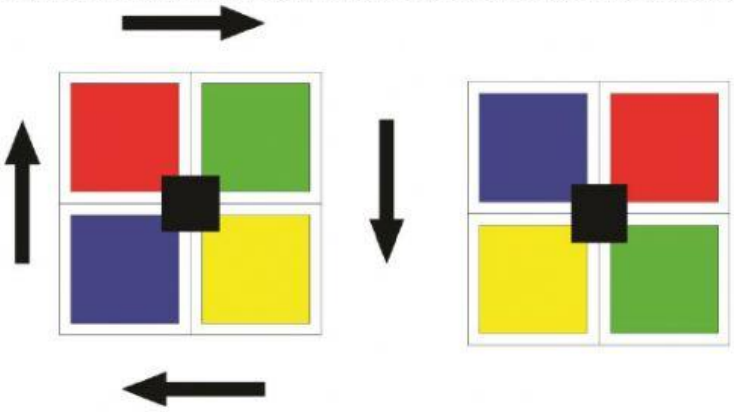
BELAJAR DAN BERMAIN
SIMON BERKATA

Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan bermain games simon berkata, peserta didik dapat menemukan 1 pola menyusun warna sesuai dengan petunjuk.
2. Dengan bermain games simon berkata, peserta didik dapat menciptakan 1 solusi dari pemecahan masalah sesuai dengan petunjuk.

Ayo Belajar dan Bermain

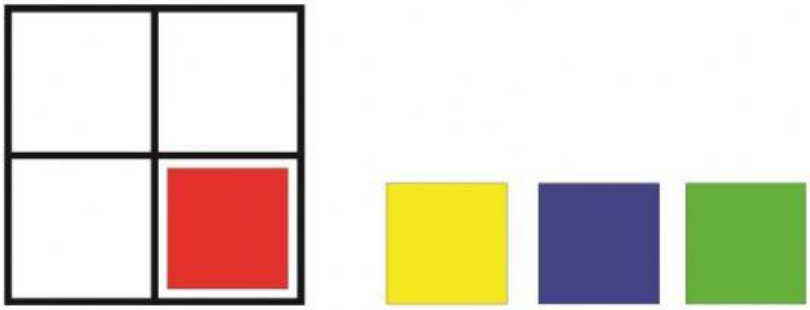
Simon berkata: jika tombol ditekan, warna akan berpindah seperti ditunjukan pada gambar berikut:



Setelah ditekan satu kali

Pertanyaan:

Jika kita tekan tombolnya sekali lagi, di mana letak biru, hijau, dan kuning? Jawablah dengan menyeret kotak-kotak berwarna (biru, kuning, dan hijau) pada posisi yang benar.



LIVEWORKSHEETS