ชื่อ – นามสกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

A-MATH เกมต่อเลขคำนวณ

กติกา : ใช้เบี้ยบนแป้น (Rack) ในแต่ละข้อ สร้างให้เป็นสมการคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง (ใช้ตัวเบี้ยตั้งแต่ 3 ตัวขึ้นไป)

EXAMPLE

1) 1_1 3_1 3_1 4_2 5_2 8_2 $+_2$ $=_1$ → ☐☐☐☐☐☐☐☐

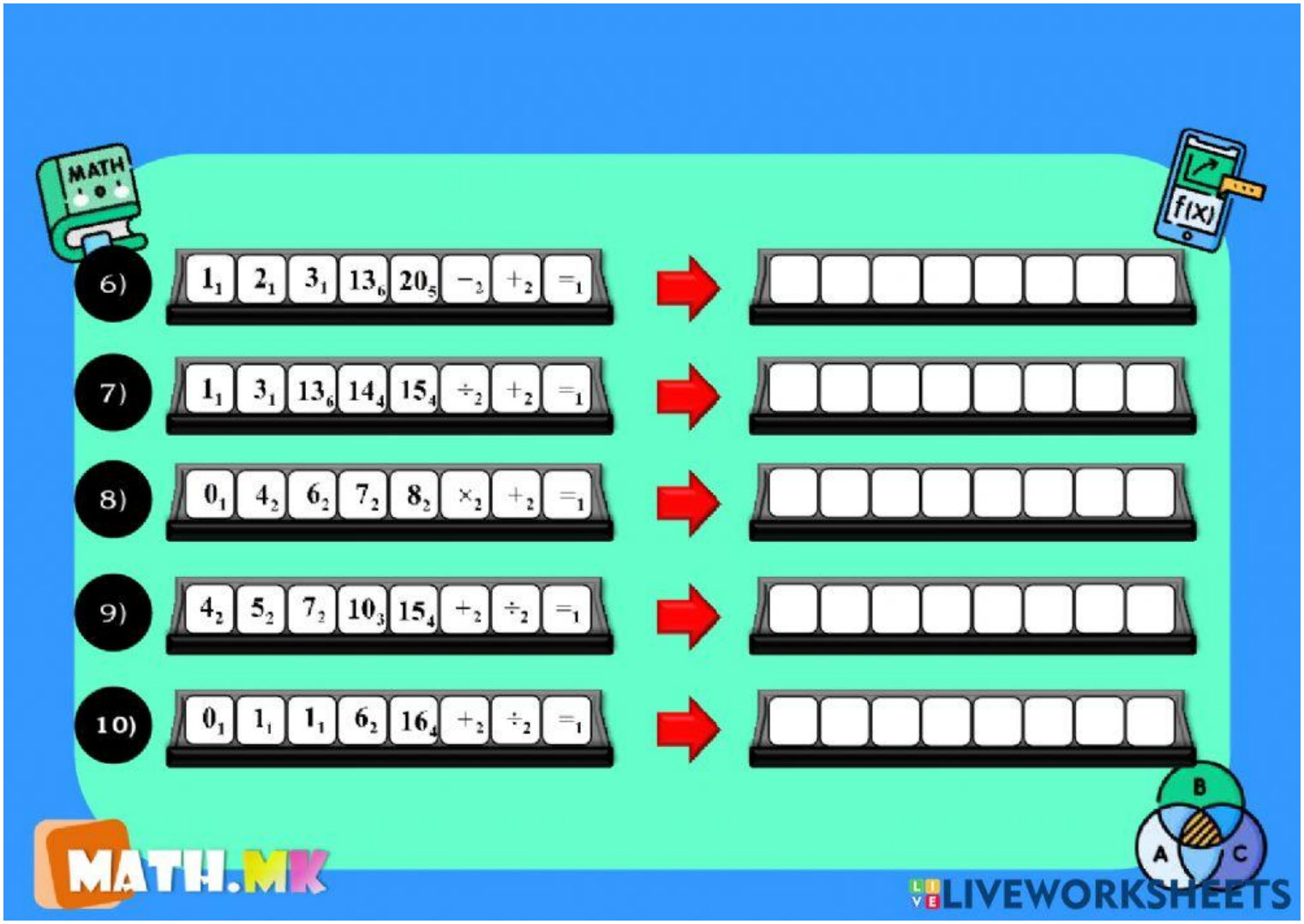
2) 1_1 1_1 2_1 7_2 9_2 $-_2$ $+_2$ $=_1$ → ☐☐☐☐☐☐☐☐

3) 2_1 8_2 9_2 15_4 $-_2$ $-_2$ $+_2$ $=_1$ → ☐☐☐☐☐☐☐☐

4) 2_1 7_2 9_2 4_2 8_2 $\times_2$ $+_2$ $=_1$ → ☐☐☐☐☐☐☐☐

5) 7_2 8_2 8_2 11_4 15_4 $\div_2$ $+_2$ $=_1$ → ☐☐☐☐☐☐☐☐

MATH.MK
LIVEWORKSHEETS


6) 1 2 3 13 20 − + =
7) 1 3 13 14 15 ÷ + =
8) 0 4 6 7 8 × + =
9) 4 5 7 10 15 + ÷ =
10) 0 1 1 6 16 + ÷ =
MATH.MK
LIVEWORKSHEETS