1. Jalur ke Finish

Seorang anak berada di titik **Start (S)** pada peta kotak berikut:

S			X	
	X		X	
			F	
		X		

Keterangan:

- S = Start
- F = Finish
- X = Jalan buntu

Tuliskan langkah-langkah yang harus diambil anak tersebut agar bisa sampai ke **Finish** tanpa melewati jalan buntu. (Gunakan tanda: W = lurus, A = Belok Kiri, D = Belok kanan)

2. Teka-teki Huruf

Susun kata **"KOMPUTER"** dengan aturan berikut:

- Huruf **P** harus berada di urutan ke-4.
- Huruf **K** tidak boleh bersebelahan dengan huruf **O**.

Tuliskan 3 bentuk susunan kata yang memenuhi aturan tersebut.

3. Puzzle Angka

Ada angka 2, 3, 5, 7. Susun angka tersebut menjadi sebuah operasi hitung yang hasilnya **24**.
Contoh: (…) × (…) + (…) – (…) = 24.
Tuliskan langkah penyelesaianmu.

LIVEWORKSHEETS

4. Jalur Robot

Seekor robot ditempatkan di papan 4x4. Robot harus berjalan dari titik kiri atas (A) ke kanan bawah (B).
Aturan:

- Robot hanya bisa bergerak **maju 1 langkah ke kanan** atau **maju 1 langkah ke bawah**.
- Ada rintangan di kotak (2,2).

Tuliskan salah satu jalur yang bisa ditempuh robot untuk sampai ke tujuan B.

5. Menyusun Rute Toko

Di sebuah pusat perbelanjaan, ada 5 toko berjajar: **A – B – C – D – E**.
Seorang pengunjung ingin membeli barang di **toko A, C, dan E**, lalu keluar lewat pintu di sebelah toko E.
Tuliskan urutan toko yang harus dilewati pengunjung agar efisien, dan jelaskan mengapa itu pilihan terbaik.

6. Game Papan

Perhatikan papan berikut (setiap angka adalah kotak yang harus dilewati):

1 → 9 → 8 → 7 → 6

↑ ↓

10 ← 2 ← 3 ← 4 ← 5

Seorang pemain harus mulai dari **kotak 1** mengocok dadu lalu berjalan, jika berhenti di nomor ganjil ia harus mundur satu langkah. Jika berhenti di nomor genap, ia harus mengocok dadu lagi dan berjalan hingga berhenti di nomor 10.

- Jika pemain melempar dadu dan mendapat angka 5, makai a akan berhenti di kotak dengan angka ...
- Bagaimana jika ia mendapat angka 6, butuh berapa lemparan minimal dan angka berapa yang muncul agar sampai di finish?

LIVEWORKSHEETS