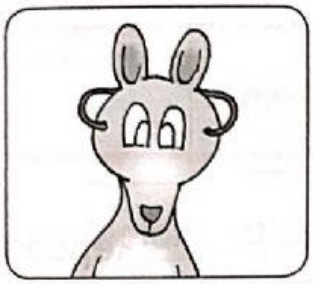
Nama: _____ Tarikh: _____

B Lengkapkan tempat kosong di bawah. Kemudian, lakukan permainan tersebut. SP 1.1.2 SP 2.1.1 TP 3 TP 4

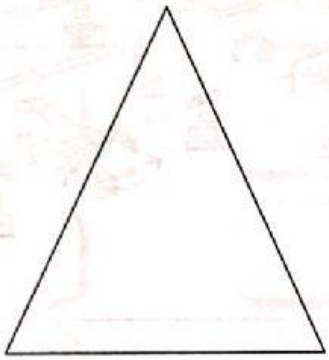
haiwan	menukar	penjuru	garisan

Permainan Segi Tiga Haiwan

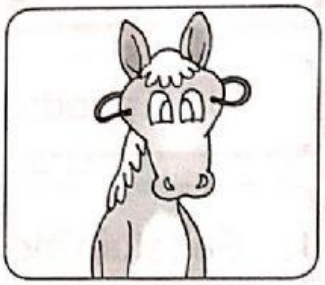
A
Ulat



B
Kanggaru



C
Kuda



1. Sebelum memulakan permainan, murid dibahagikan kepada tiga kumpulan kecil yang mewakili jenis pergerakan haiwan. Setiap kumpulan berada di _____ segi tiga.
2. Apabila guru menyebut A, murid di Kumpulan A akan bergerak seperti kuda di sepanjang _____.
3. Setiap kumpulan perlu mendengar arahan guru dan bergerak mengikut pergerakan _____.
4. Guru akan _____ jenis pergerakan haiwan sebanyak dua kali bagi setiap kumpulan selepas semua ahli kumpulan menamatkan pergerakan.

LIVEWORKSHEETS