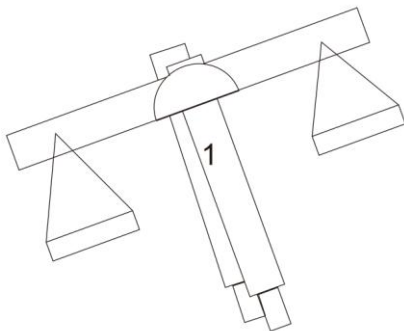


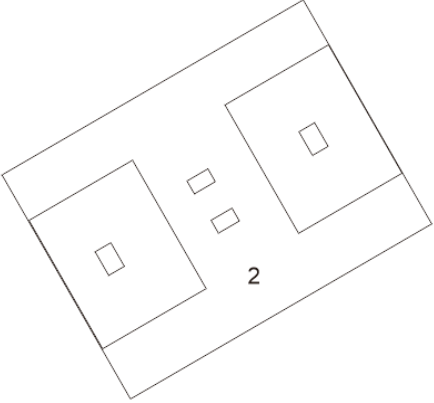
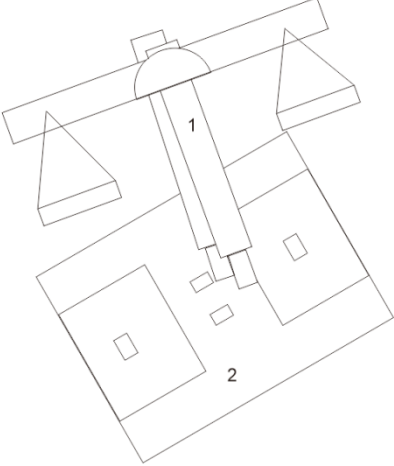


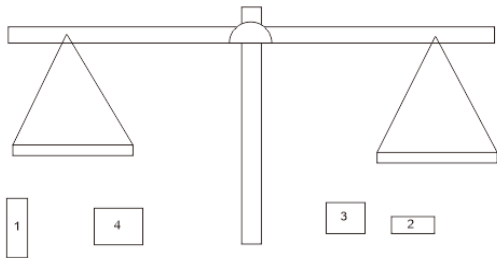

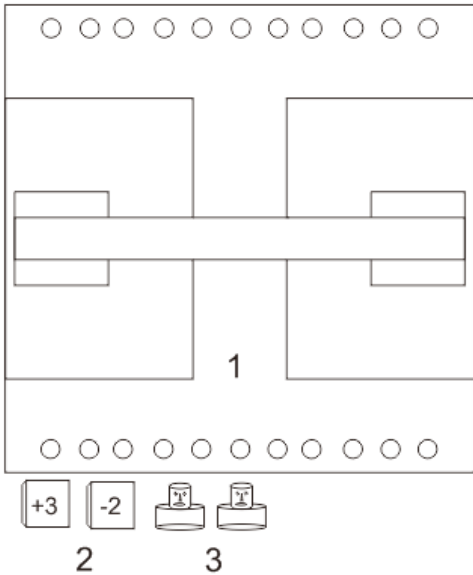
CARA MERAKIT

1

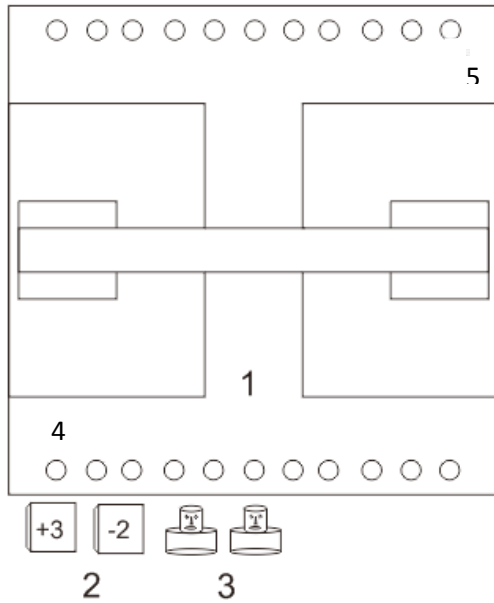


Bagian 1 merupakan bagian atas dari Scalemath yang berisi penyangga timbangan dan bagian lengan depan bagian ini sudah dijadikan 1 .

2		<p>Bagian 2 merupakan bagian bawah dari <i>Scalmath</i>.</p>
3		<p>Pasang bagian 1 ke bagian 2 seperti gambar!</p>
<h1>CARA PENGGUNAAN</h1>		

1		<p>Cara belajar tambah dan kurang: Jika baki timbang diisi beban nomor 4 maka baki timbang kanan harus diisi sejumlah 4 contohnya beban nomor 3 dan beban nomor 1.</p>
2		<p>Cara bermain garis bilangan dan deret: Sudah disediakan kartu yang berisi angka-angka dan dimasukkan kedalam tempat yang disediakan disisi depan maupun belakang.</p>
3		<p>Cara bermain menuju batas akhir 1: Disediakan 2 dadu dan 1 pion. 1. Pion dimasukkan kedalam lubang-lubang yang disediakan. 2. Pion dibagi menjadi 2 satu pion positif dan satu pion negatif. 3. Pion negatif harus menuju batas akhir sebelah kiri demikian pion positif sebaliknya. 4. Siswa akan secara bergiliran melempar dadu jadi permainan ini menekankan pada kecepatan siapa yang dapat terlebih dahulu membawa pion kedalam sisi ujung. 5. Siapa yang dapat menuju ujung terlebih dahulu maka siswa tersebut yang menang. Note: angka dapat diisi sesuai dengan kreativitas sendiri. Seperti diisi -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4.</p>

4.



Cara bermain menuju batas akhir 2:

Menggunakan 2 pion dan 2 dadu.

1. Bermain dengan 2 siswa dan 1 guru.
 2. Siswa A bermain dimulai dari start dinomor 4 dan siswa B start dinomor 5.
 3. Siswa A memegang dadu positif dan siswa B memegang dadu negatif dan mereka memiliki masing-masing 1 pion seperti nomor 3, dadu seperti pada nomor 2.
 4. Guru akan memberi pertanyaan seputar pelajaran, ketika siswa A benar menjawab maka akan melempar dadu positif jika tidak dapat menjawab maka melempar dadu negatif, demikian pula dengan siswa B jika dapat menjawab pertanyaan maka melempar dadu negatif jika salah melempar dadu positif.
 5. Siapa yang dapat menuju ujung terlebih dahulu maka siswa tersebut yang menang.
- Note: angka dapat diisi sesuai dengan kreativitas sendiri. Seperti diisi -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4.