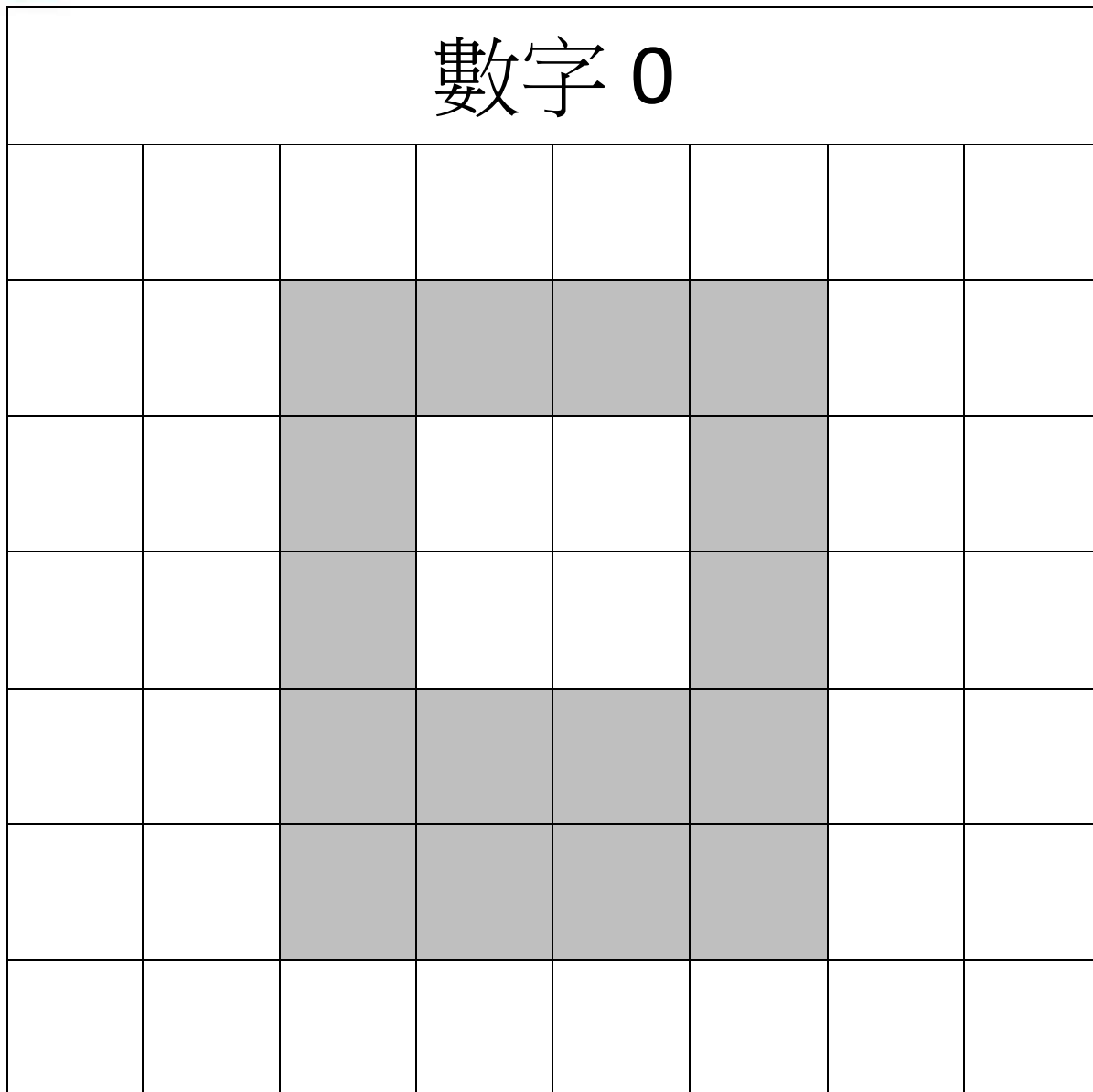




數字 0



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 1

				數字 1			

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 2

數字 2							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 3

數字 3							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 4

數字 4							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 5

數字 5							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 6

數字 6							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 7

數字 7							

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

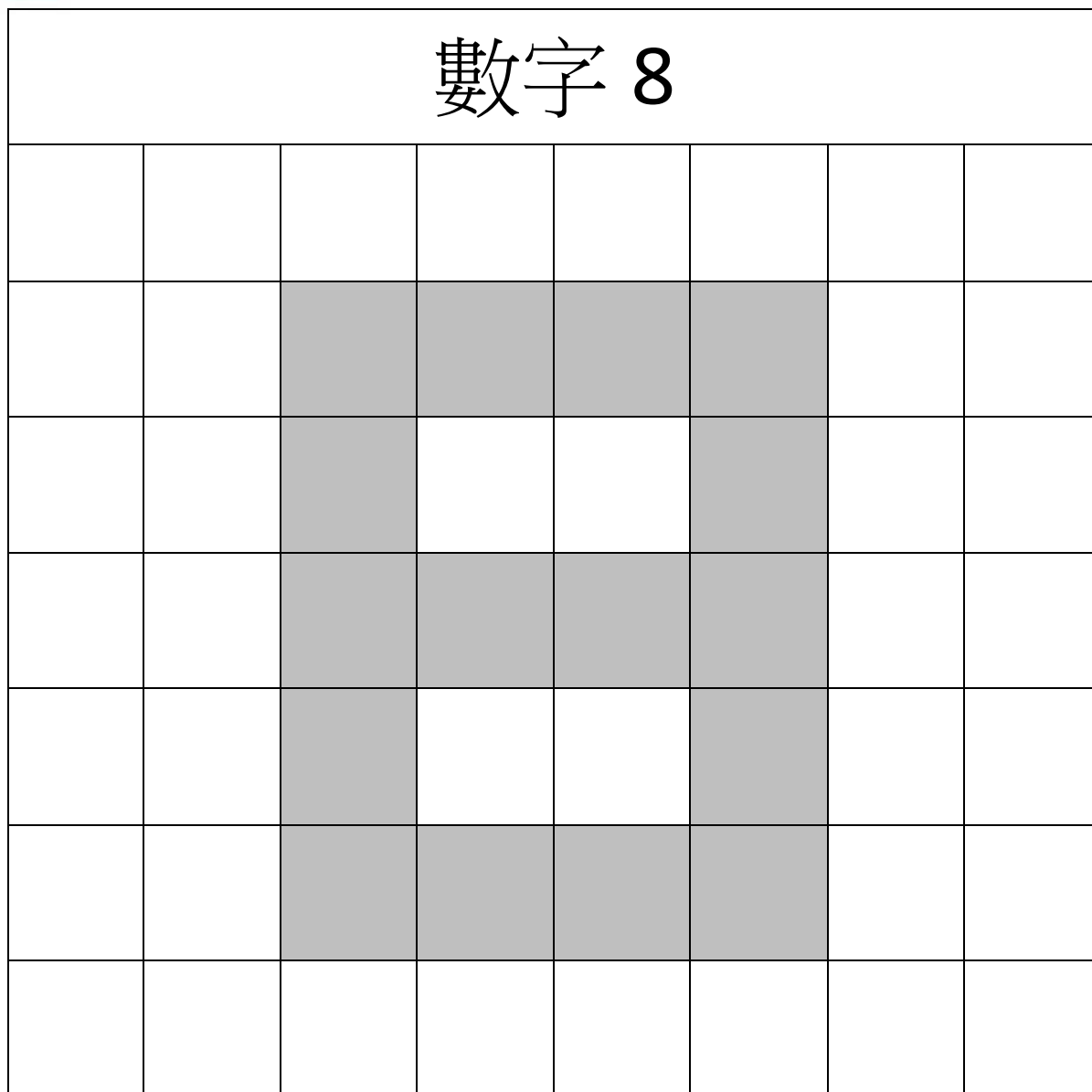
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 8



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





數字 9

				數字 9			

闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

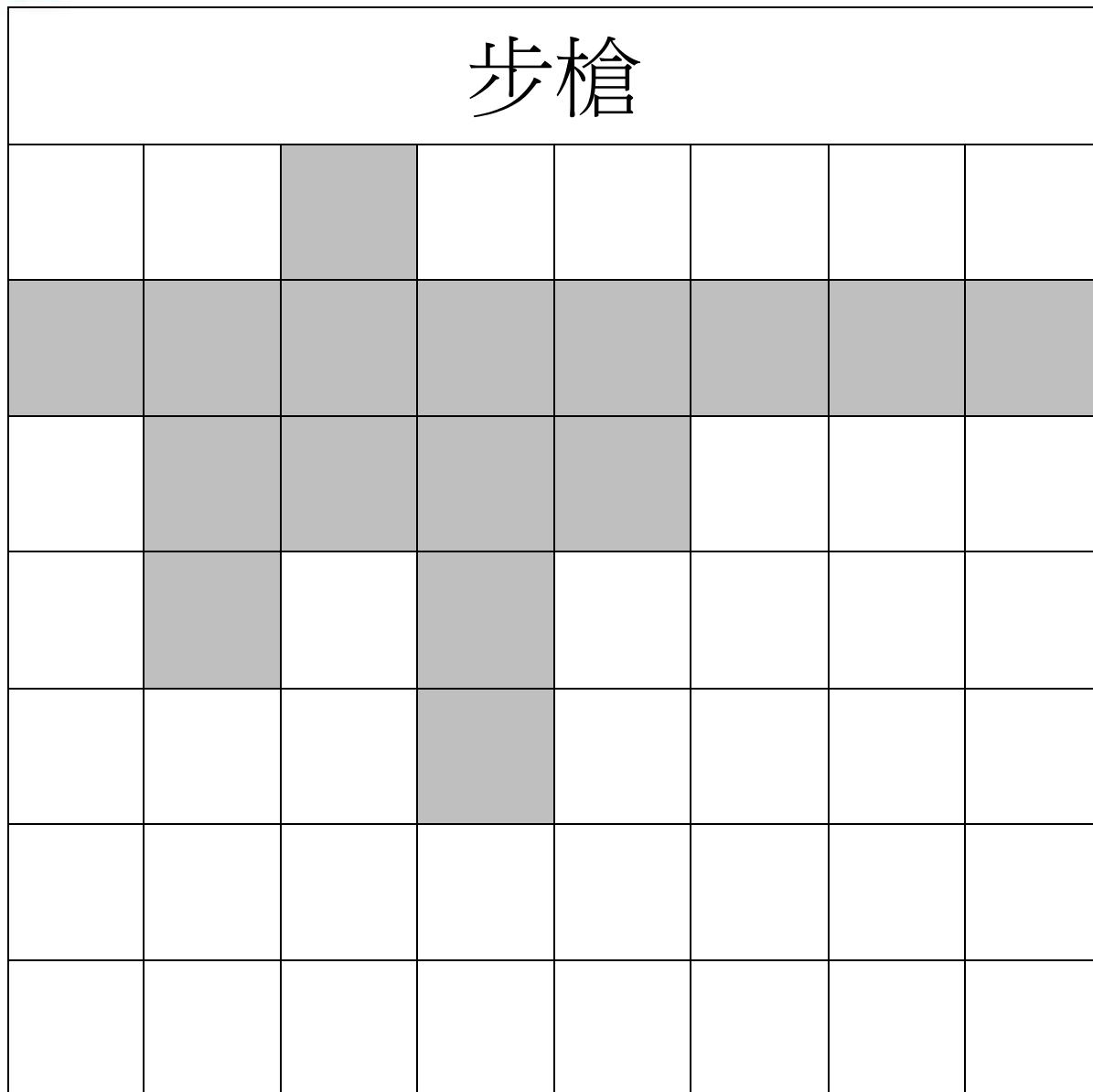
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





步槍



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

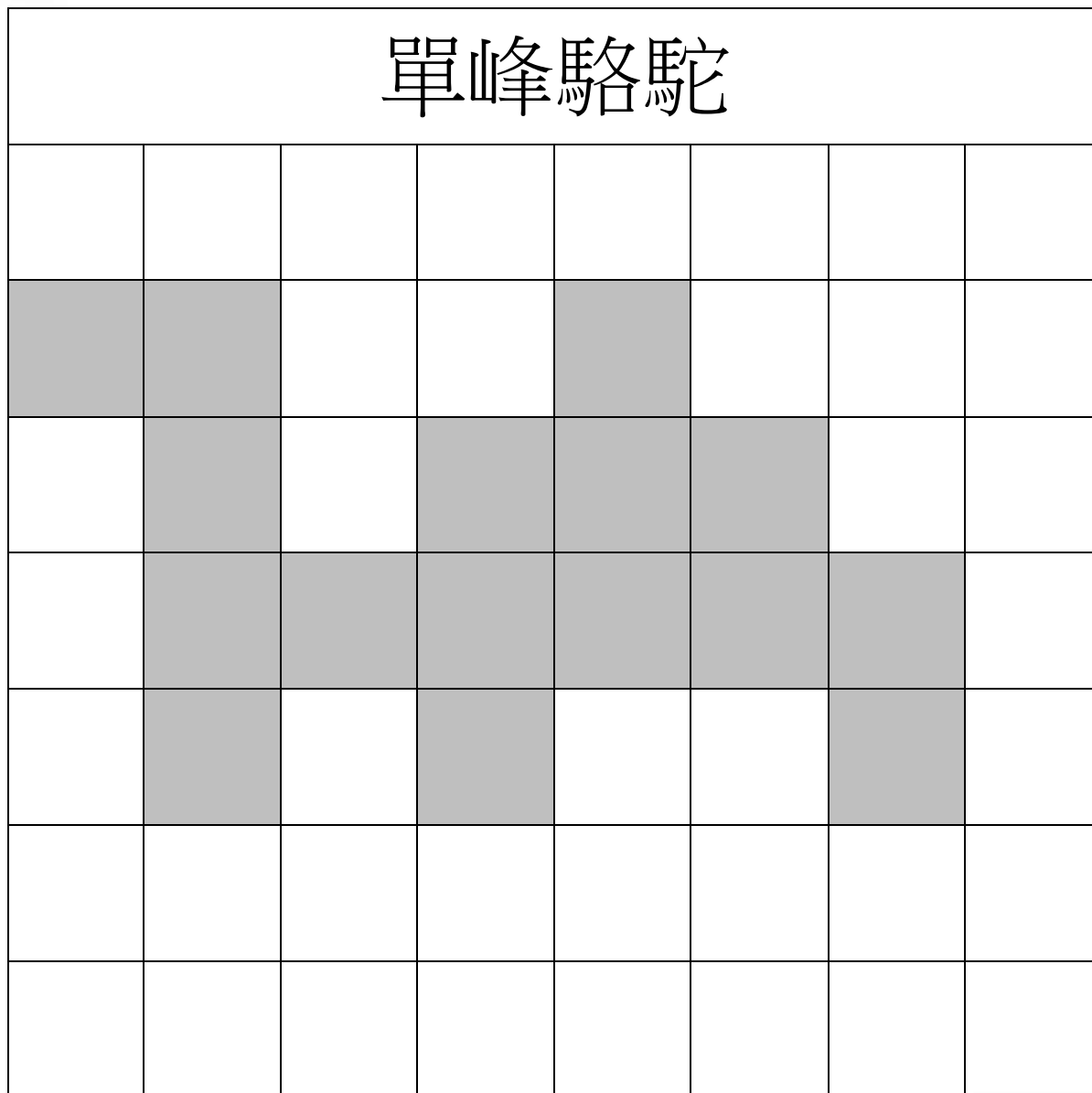
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





單峰駱駝



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

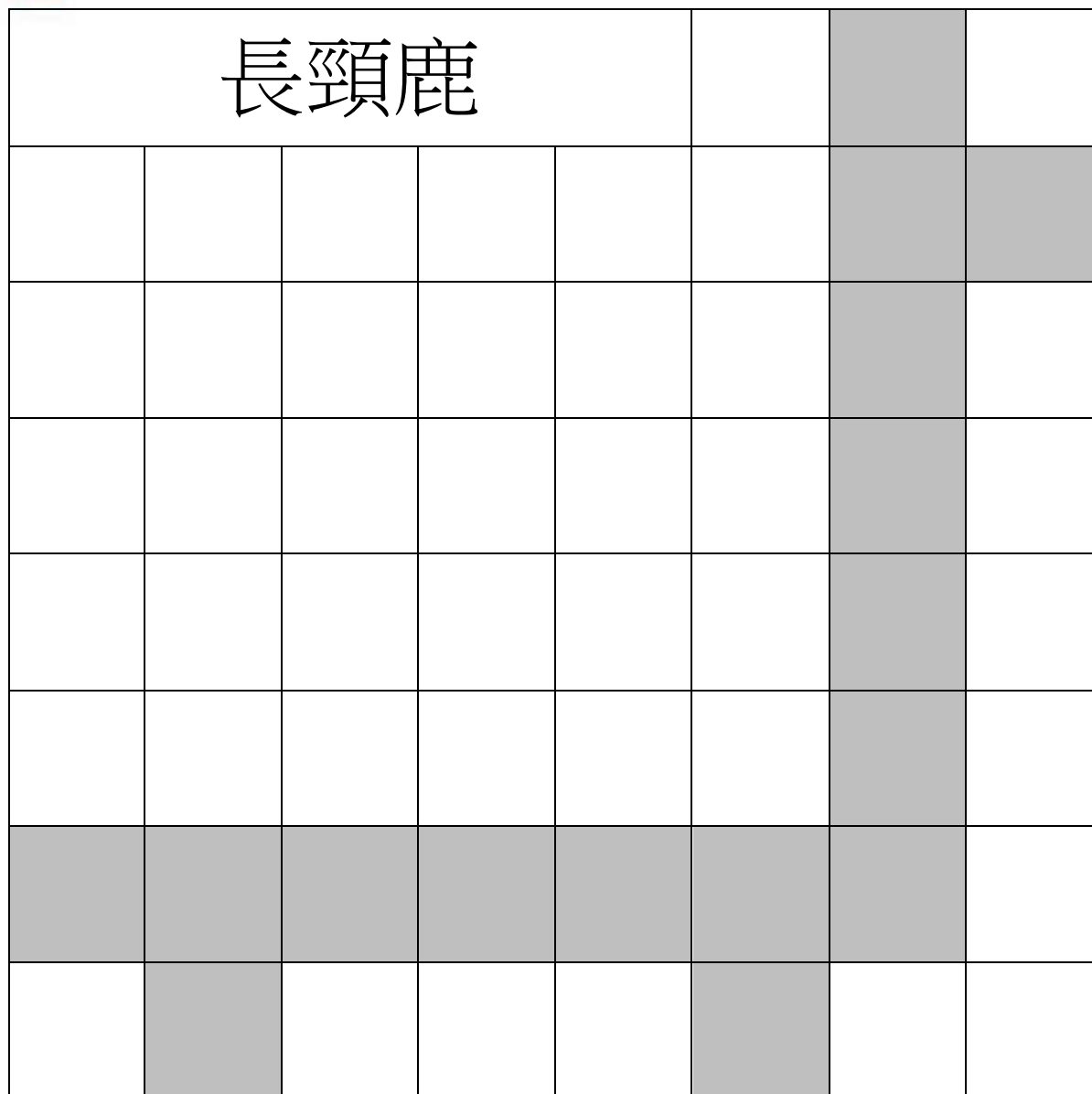
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





長頸鹿



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

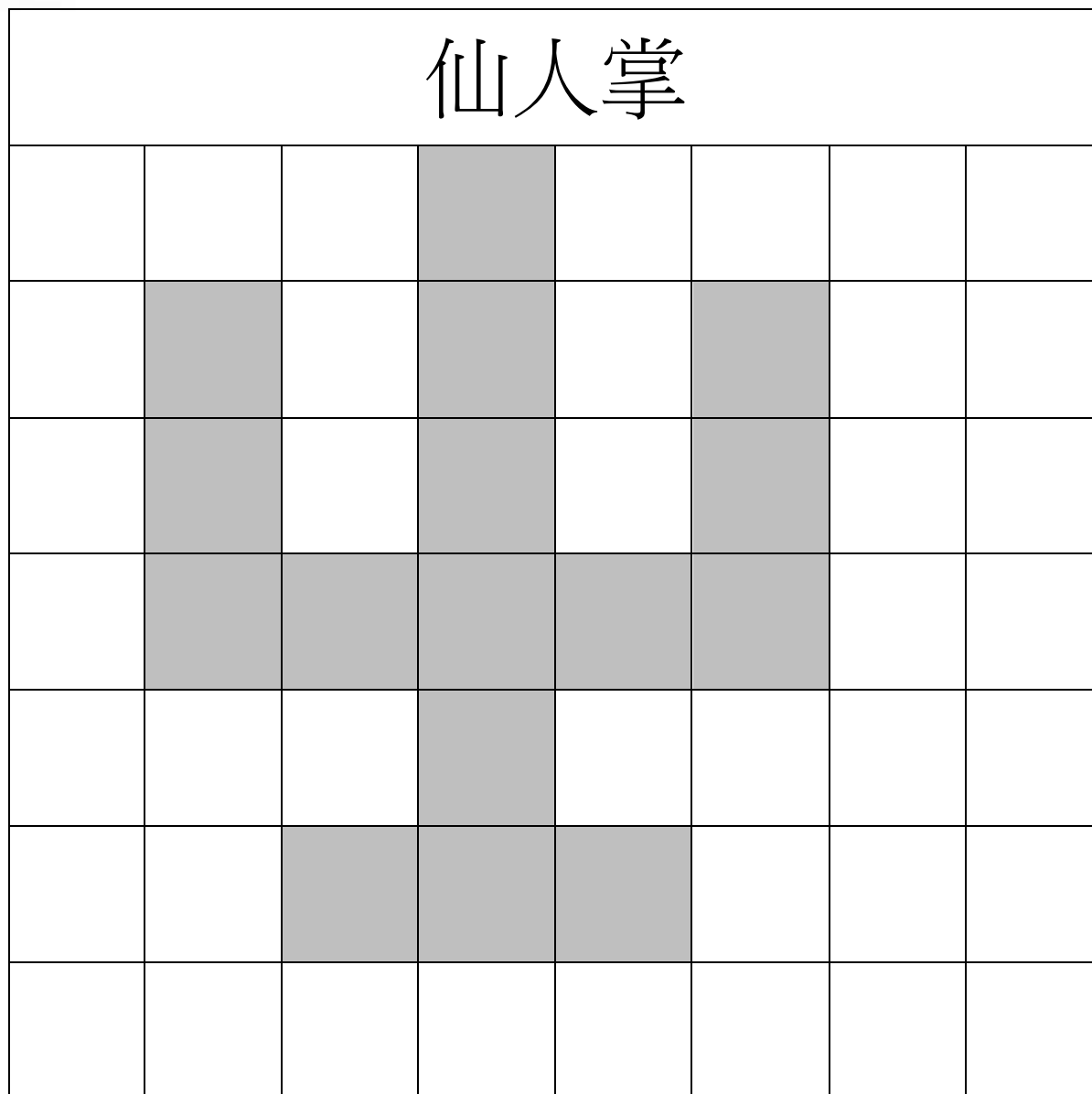
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





仙人掌



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

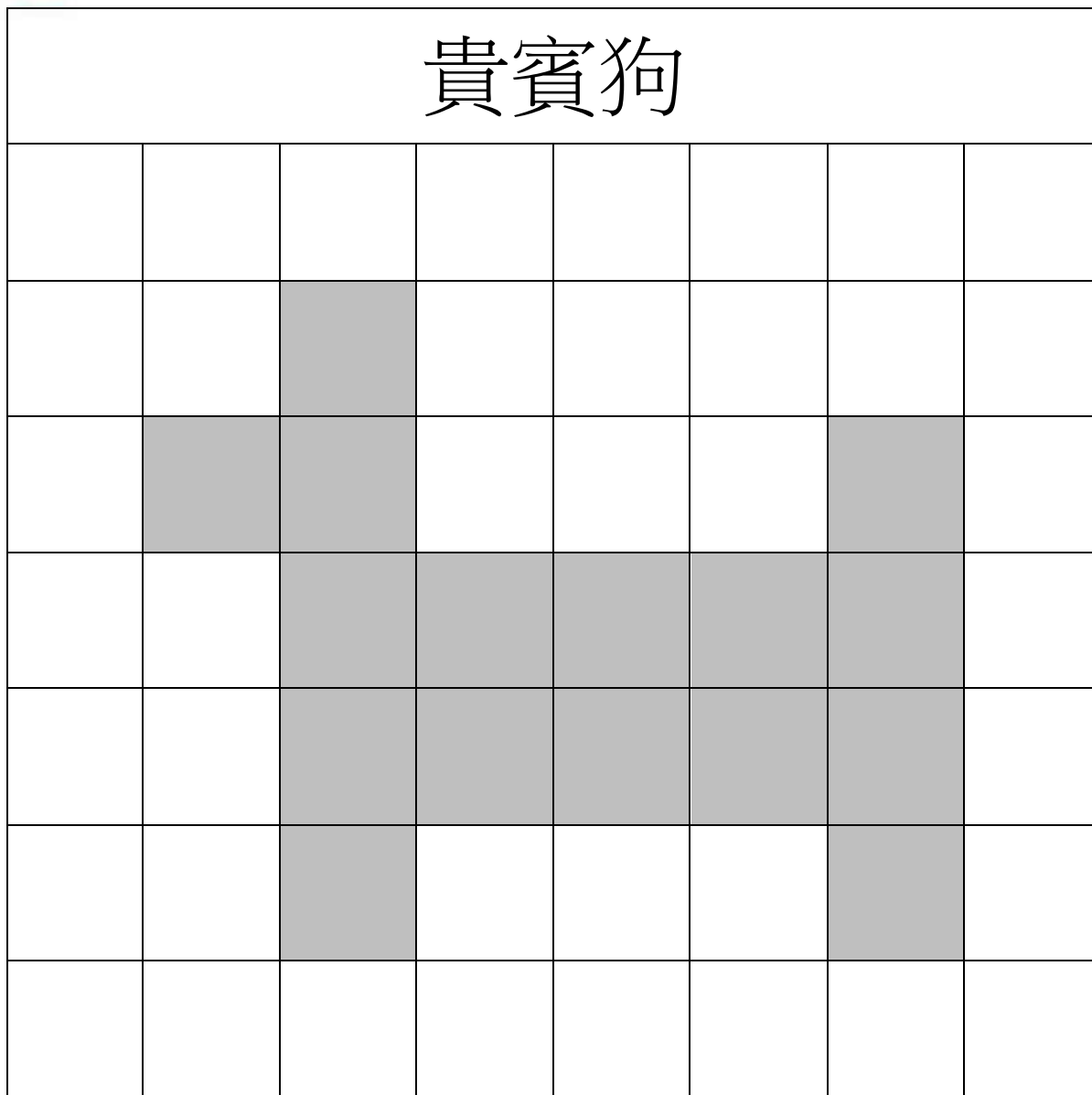
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





貴賓狗



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

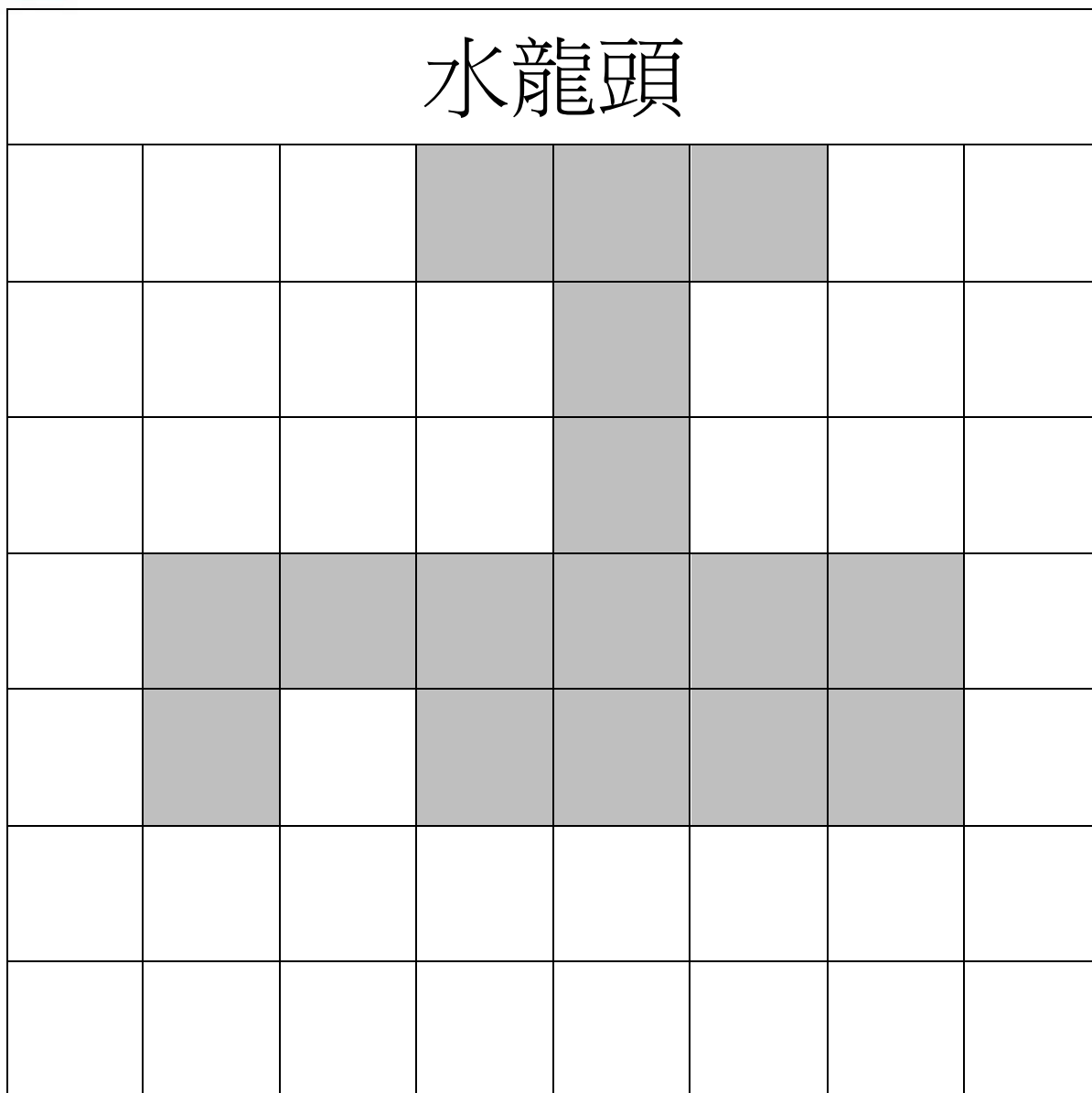
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





水龍頭



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

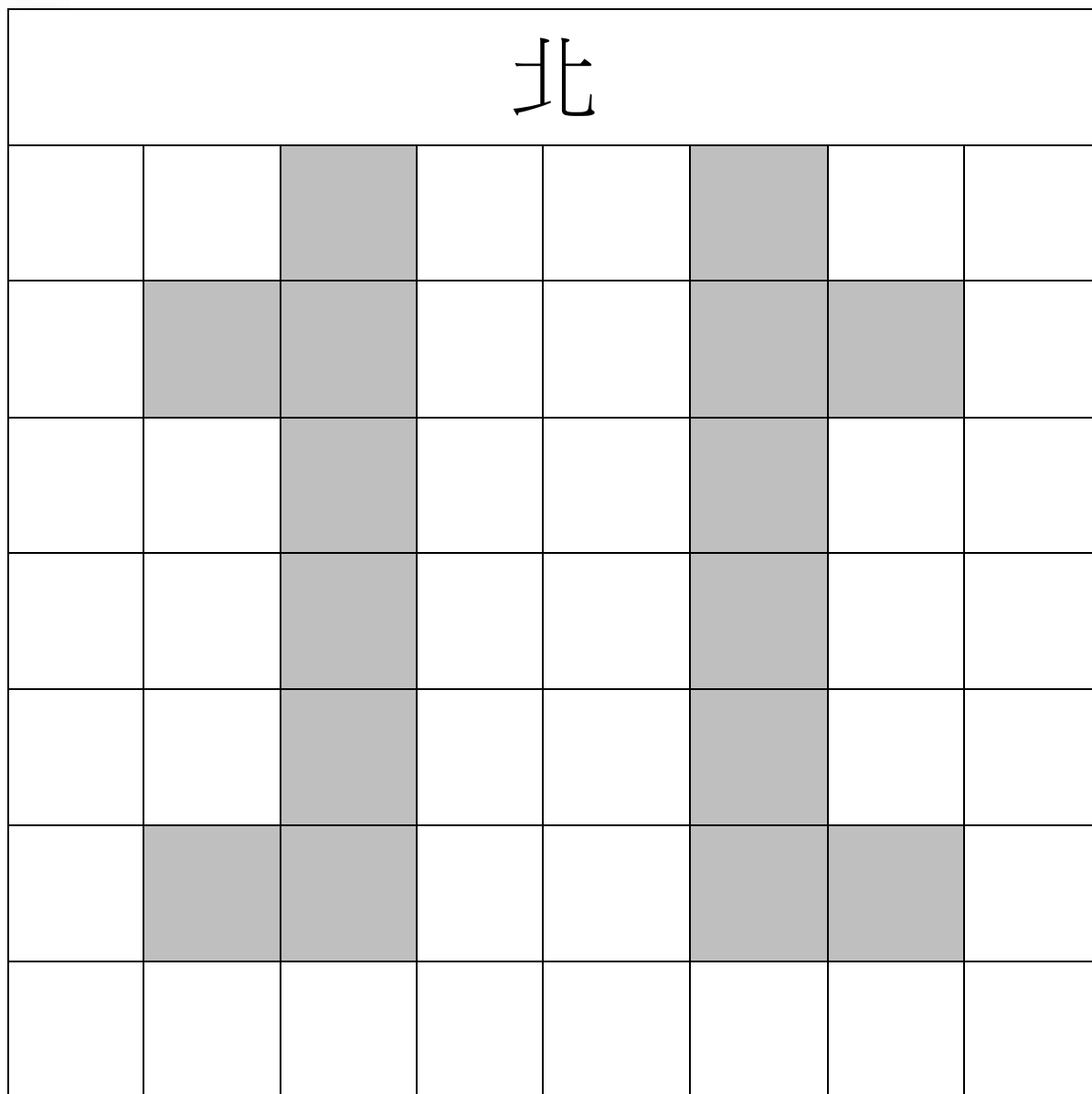
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





北



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

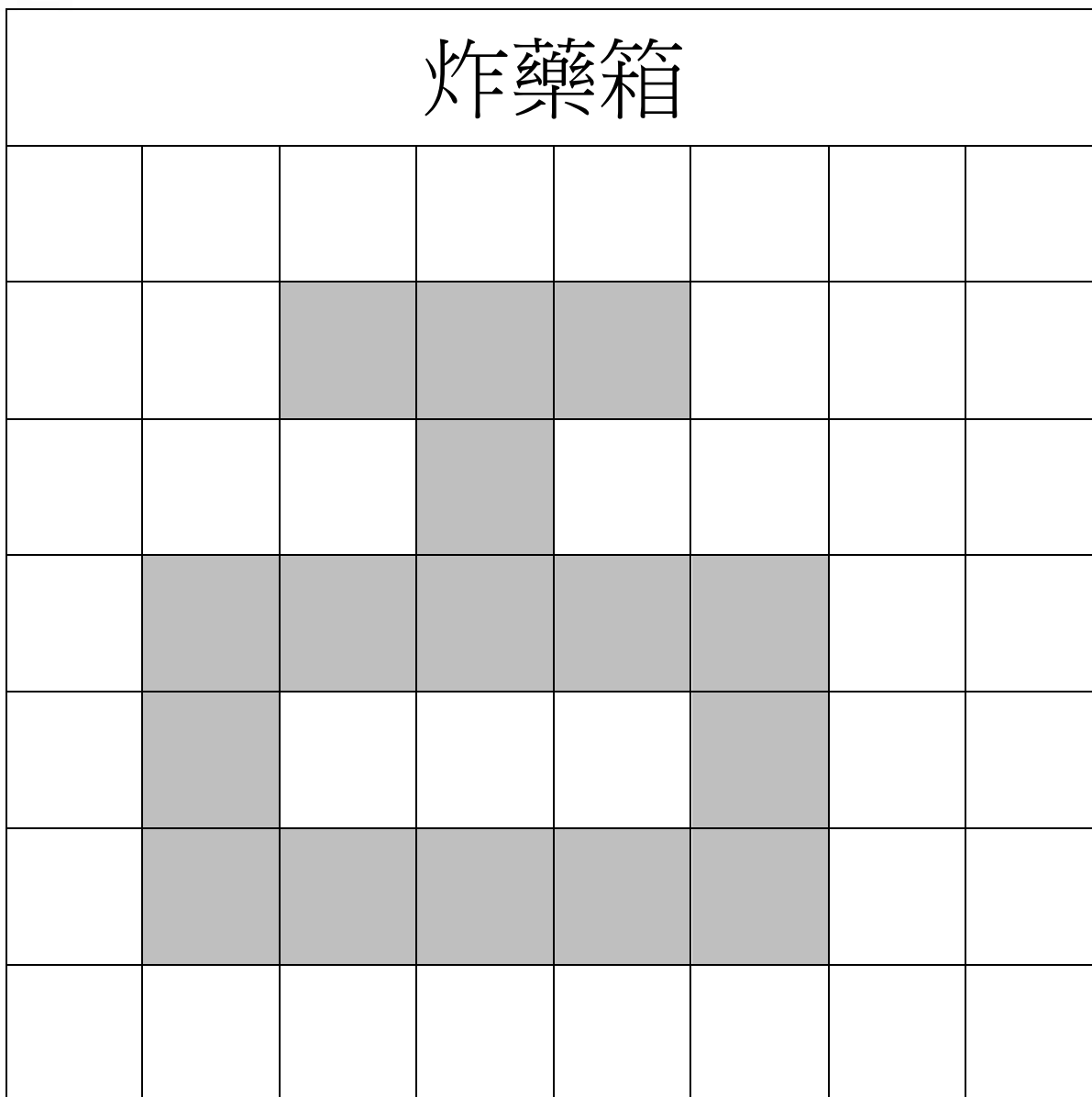
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





炸藥箱



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

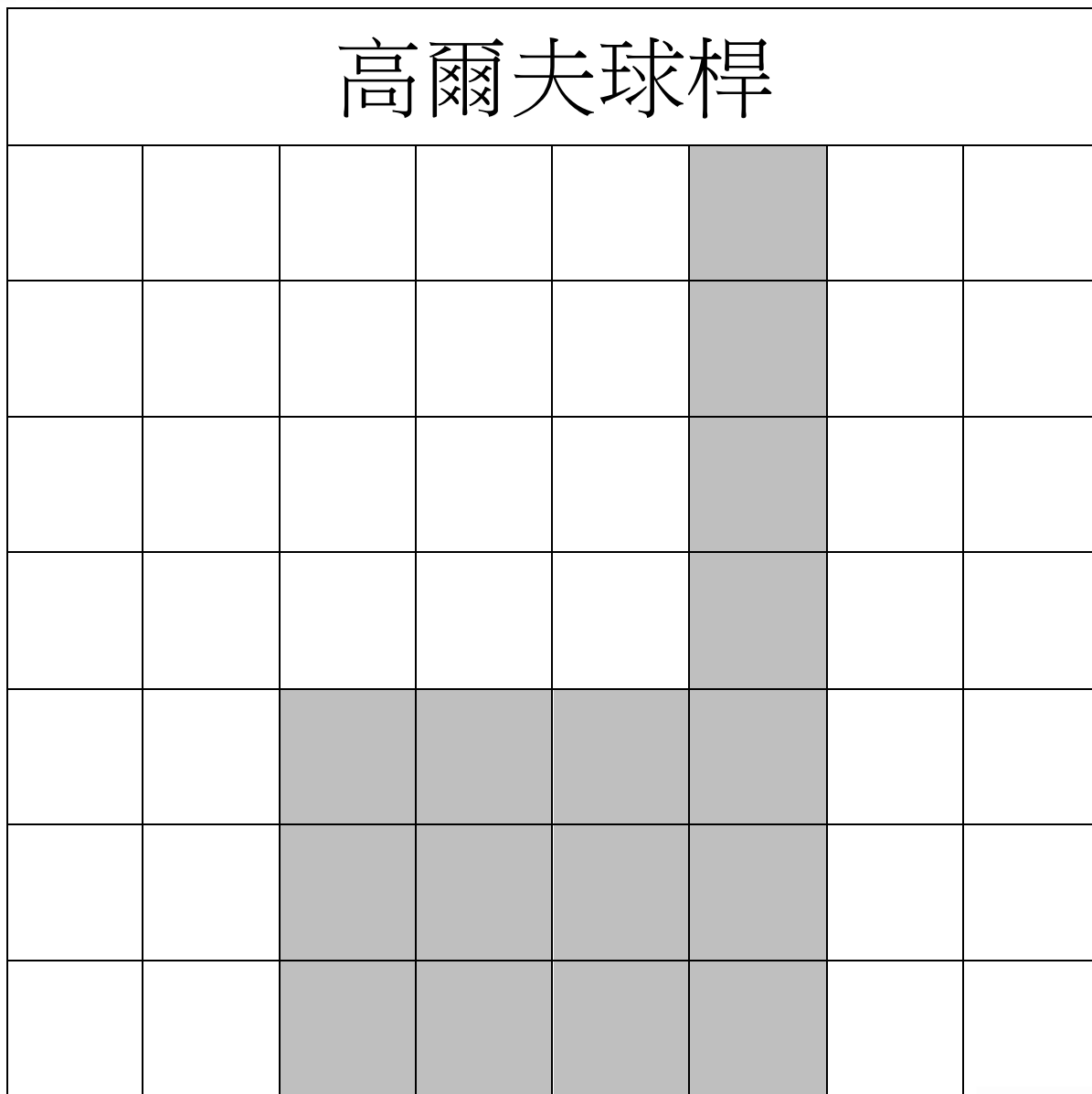
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





高爾夫球桿



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

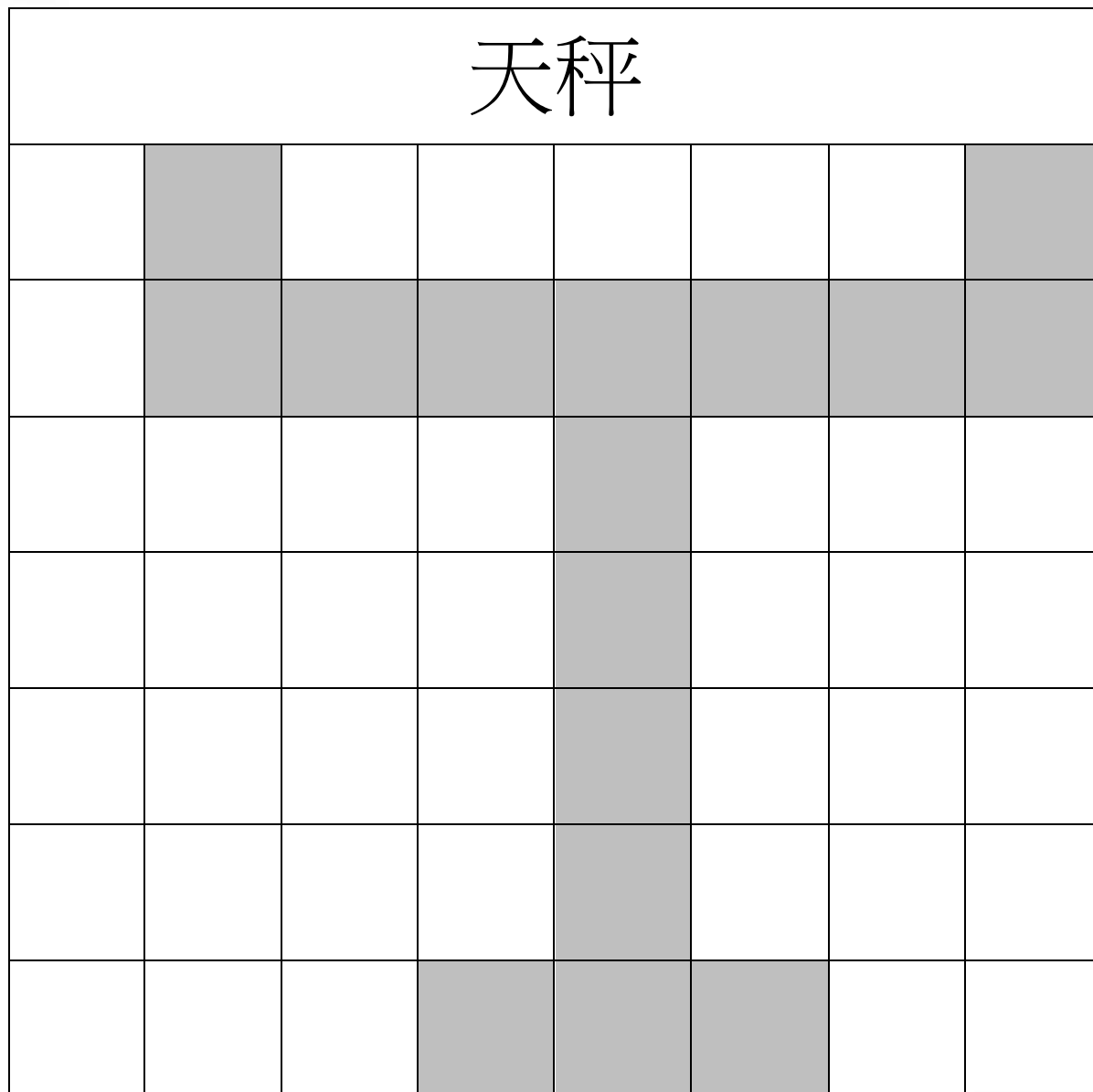
進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





天秤



闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。





闖關說明：

應用【五合一索馬立方】

進行活動，藉由教具的特性與題案的型態，認識幾何圖形。

目標：拼排出指定的圖形。

