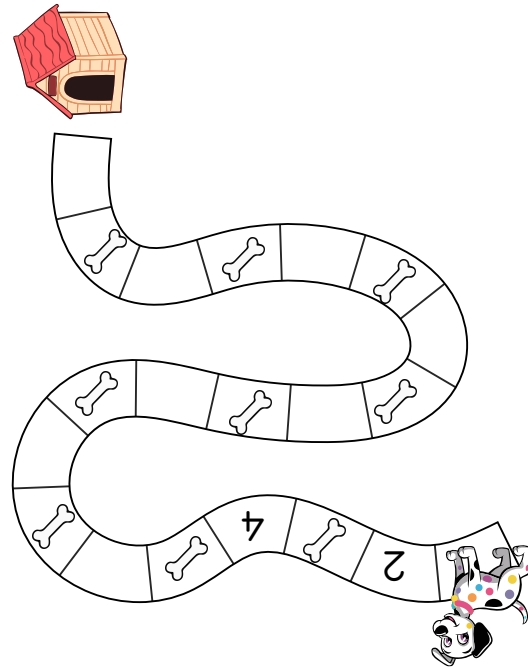


Görselde bulunan işlemleri yapalım.  
Bildiğümüz sonuca uygun renk ile boyamamızı yapalım.

..... = 2 X 10  
 ..... = 2 X 9  
 ..... = 2 X 8  
 ..... = 2 X 7  
 ..... = 2 X 6  
 ..... = 2 X 5  
 ..... = 2 X 4  
 ..... = 2 X 3  
 ..... = 2 X 2  
 ..... = 2 X 1



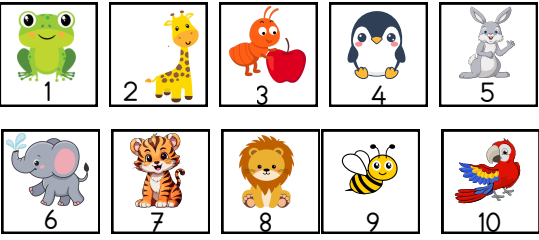
İkişer ritmik sayarak boşlukları dolduralım, köpeği kulübesine ulaştıralım.

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Aşağıdaki tabloyu ikişer sayma yaparak boyayalım.

Aşağıdaki işlemleri sonuçları ile eşleştirelim

5 x 2 = 18  
 2 x 2 = 14  
 7 x 2 = 10  
 9 x 2 = 12  
 6 x 2 = 4



Elephant x Giraffe =   
 Ant x Giraffe =   
 Rabbit x Giraffe =   
 Bee x Giraffe =

Çarpma işlemini yaparak, çarkın dışındaki boşlukları dolduralım.

