



Çevir, Çarp ve Boya

● Ataş yardımı ile çarkı çevirelim. Ataşın hangi sayıya geldiğini bulup, o sayıyı 4 ile çarpalım. Bulduğumuz sonucun yazdığı bir kutuyu boyayalım.

Tüm kutuları boyayana kadar oyuna devam edelim.

