

... BENDE ... KİMDE? (Sayı Okuma)

Her kutu, kendinde olan cevabı üstte aradığı cevabı altta gösteriyor. Oyun baştaki soru ile başlıyor. O sorunun cevabı kimde ise onun aradığı cevaptan devam ederek sona ulaşılır. Sona kalan kutunun aradığı cevabı noktalı yere yazmalıyız.

kırk dört kimde?

37



on altı kimde?

31



yüz kimde?

62



otuz iki kimde?

16



elli iki kimde?

44



otuz yedi kimde?

19



altmış iki kimde?

52



otuz altı kimde?

32



otuz bir kimde?

36



on dokuz kimde?

..... bende

... BENDE ... KİMDE? (Sayı Okuma)

Her kutu, kendinde olan cevabı üstte aradığı cevabı altta gösteriyor. Oyun baştaki soru ile başlıyor. O sorunun cevabı kimde ise onun aradığı cevaptan devam ederek sona ulaşılır. Sona kalan kutunun aradığı cevabı noktalı yere yazmalıyız.

elli üç kimde?

40



seksen üç kimde?

87



on altı kimde?

22



kırk sekiz kimde?

48



seksen beş kimde?

94



seksen yedi kimde?

16



yirmi iki kimde?

53



doksan üç kimde?

93



kırk kimde?

83



doksan dört kimde?

..... bende

... BENDE ... KİMDE? (Sayı Okuma)

Her kutu, kendinde olan cevabı üstte aradığı cevabı altta gösteriyor. Oyun baştaki soru ile başlıyor. O sorunun cevabı kimde ise onun aradığı cevaptan devam ederek sona ulaşılır. Sona kalan kutunun aradığı cevabı noktalı yere yazmalıyız.

kırk dört kimde?

37



on altı kimde?

31



yüz kimde?

62



otuz iki kimde?

16



elli iki kimde?

44



otuz yedi kimde?

19



altmış iki kimde?

52



otuz altı kimde?

32



otuz bir kimde?

36



on dokuz kimde?

100 bende

... BENDE ... KİMDE? (Sayı Okuma)

Her kutu, kendinde olan cevabı üstte aradığı cevabı altta gösteriyor. Oyun baştaki soru ile başlıyor. O sorunun cevabı kimde ise onun aradığı cevaptan devam ederek sona ulaşılır. Sona kalan kutunun aradığı cevabı noktalı yere yazmalıyız.

elli üç kimde?

40



seksen üç kimde?

87



on altı kimde?

22



kırk sekiz kimde?

48



seksen beş kimde?

94



seksen yedi kimde?

16



yirmi iki kimde?

53



doksan üç kimde?

93



kırk kimde?

83



doksan dört kimde?

85 bende