

Çarpım Tablosu Kartları

Çarpma İşlemi

1. **Kalıplar**
   Ritmik sayma şeritleri · 1-10 çarpım kartları (ön-arka)
2. **Etkinlikler**
   Dizi modeli, çarpım tablosu, eşit gruplar
3. **Kes-Yapıştır ve Oyun**
   Sonuç kartları · Çarpma Bingosu
4. **Değerlendirme**
   Öğrendiklerimi gösteriyorum

Dijital Öğretmen · Hasan Tutuş

Öğretmen Kılavuzu

Kalıplar ve etkinlikler nasıl uygulanır?

1 Ritmik saymadan çarpmaya

Kalıp 1'deki ritmik sayma şeritleriyle başlayın. Öğrenciler 3'er, 4'er sayarken el çırpar; 4 kere 3 = 3+3+3+3 ilişkisini tahtada tekrarlı toplama olarak yazın.

2 Çarpım kartları (Kalıp 2-4)

Kartların ön yüzünde işlem, arka yüzünde sonuç vardır. Sayfayı iki taraflı basın ya da ortadan katlayıp yapıştırın. Her gün 5 dakika ikili "kart çekme" oyunu oynatın.

3 Dizi modeli (Etkinlik 5)

Satır ve sütunlardan oluşan noktalı diziler çarpmanın değişme özelliğini gösterir: 3 × 5 ile 5 × 3 aynı sayıda noktadır.

4 Çarpım tablosu (Etkinlik 6)

Boş tabloyu öğrenciler doldurur; aynı sayıların köşegeni ve simetri görülür. Dolu tabloyu sınıf panosuna asın.

5 Bingo ve kes-yapıştır (Etkinlik 7-8)

Bingo kartına 9 sonuç yazılır; öğretmen işlem okur. Kes-yapıştırda sonuç kartları işlemlerin altına yapıştırılır.

6 Değerlendirme

Son sayfa bireysel çalışma kâğıdıdır.

Sınıfta gerçek materyallerle: Yumurta kolileri (2 sıra × 6 göz = 12), kutu içindeki boya kalemleri, sıralardaki öğrenci sayısı (4 sıra × 2 öğrenci), bardak altlıklarına dizilen düğmeler. Sınıfta nesneleri eşit gruplara ayırıp "kaç kere kaç?" sorusunu sorun.

Baskı önerisi: Yazıcı ayarında "Sayfaya sığdır" yerine Gerçek boyut / %100 seçin. Kesilecek kalıplar için 160-200 gr bristol karton kullanın. Kesik çizgiler kesme yeridir.

Ritmik Sayma Şeritleri

Kes · her şerit bir sayının ritmik sayma yolu · boş kutuları doldur

2'er	2	4			10					20
3'er	3	6			15		21			30
4'er	4	8			20					40
5'er	5	10			25		35			50
6'er	6	12			30					60
7'er	7	14			35		49			70
8'er	8	16			40					80
9'er	9	18			45		63			90
10'er	10	20			50					100

Şeritleri sınıf kapısına ya da sıra kenarına yapıştırıp her gün bir şeridi ritimle sayın.

Çarpım Kartları · 1

Üst yarı ön yüz (işlem), alt yarı arka yüz (sonuç) · ortadan katla, yapıştır, kes

2 × 2	2 × 3	2 × 4
2 × 5	2 × 6	2 × 7
2 × 8	2 × 9	2 × 10
3 × 3	3 × 4	3 × 5

katlama çizgisi

8 2×4	6 2×3	4 2×2
14 2×7	12 2×6	10 2×5
20 2×10	18 2×9	16 2×8
15 3×5	12 3×4	9 3×3

Çarpım Kartları · 2

Üst yarı ön yüz (işlem), alt yarı arka yüz (sonuç) · ortadan katla, yapıştır, kes

3 × 6	3 × 7	3 × 8
3 × 9	3 × 10	4 × 4
4 × 5	4 × 6	4 × 7
4 × 8	4 × 9	4 × 10

katlama çizgisi

24 3×8	21 3×7	18 3×6
16 4×4	30 3×10	27 3×9
28 4×7	24 4×6	20 4×5
40 4×10	36 4×9	32 4×8

Çarpım Kartları · 3

Üst yarı ön yüz (işlem), alt yarı arka yüz (sonuç) · ortadan katla, yapıştır, kes

5 × 5	5 × 6	5 × 7
5 × 8	5 × 9	5 × 10
6 × 6	6 × 7	6 × 8
6 × 9	6 × 10	7 × 7

katlama çizgisi

35 5×7	30 5×6	25 5×5
50 5×10	45 5×9	40 5×8
48 6×8	42 6×7	36 6×6
49 7×7	60 6×10	54 6×9

Dizilerle Çarpma

Satırları ve sütunları say · çarpma cümlesini yaz

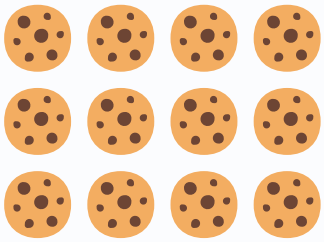
1



☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

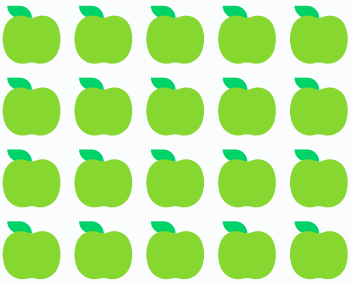
2



☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

3



☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

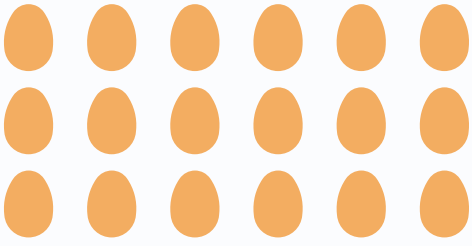
4



☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

5



☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

6

☐ sıra × ☐ tane = ☐

Toplama ile: .....

Çarpım Tablomu Dolduruyorum

Satırdaki ve sütundaki sayıyı çarp · kesişim kutusuna yaz

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2									20
3	3									30
4	4									40
5	5									50
6	6									60
7	7									70
8	8									80
9	9									90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Keşfet: Sarı köşegende aynı sayıların çarpımı var (2×2, 3×3 …). Köşegenin iki yanındaki sayılar aynıdır; çünkü 3 × 7 ile 7 × 3 aynı sonucu verir. Bu yüzden tablonun yarısını bilmek yeter!

Çarpma Bingosu

Kutucuklara listeden istediğin 9 sonucu yaz · öğretmen işlemi okur · sonucu işaretle

12	15	16	18	20	21	24	25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49	54	56	63	64	72	81	

B İ N G O

Adı: .....

B İ N G O

Adı: .....

Öğretmenin okuyacağı işlemler

3×4	5×3	4×4	3×6	4×5	3×7	4×6	5×5	3×9
4×7	5×6	4×8	5×7	6×6	5×8	6×7	5×9	6×8
7×7	6×9	7×8	7×9	8×8	8×9	9×9		

Ortadaki yıldız hediyedir. Bir satırı, sütunu ya da köşegeni tamamlayan “BİNGO!” der.

Kes-Yapıştır · Sonucu Bul

Alttaki sonuç kartlarını kes · doğru işlemin altına yapıştır

6 × 7	8 × 4	9 × 3	7 × 7
5 × 8	9 × 6	4 × 9	8 × 8

✂ kesilecek kartlar

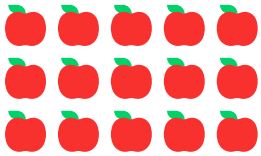
54	32	49	27
64	40	36	42

Kalan sürede: Her sonucu veren başka bir çarpma işlemi bulabilir misin? (36 = 4 × 9 = 6 × 6)

Öğrendiklerimi Gösteriyorum

Adı Soyadı: .....

1 **Resme uygun çarpma işlemini yaz.**



_____ = _____

_____ = _____

2 **İşlemleri yap.**

7 × 6 = ____	8 × 3 = ____	9 × 9 = ____	6 × 5 = ____
4 × 7 = ____	10 × 8 = ____	3 × 9 = ____	8 × 7 = ____

3 **Ritmik sayma yolunu tamamla.**

6	12		24		36
9		27		45	

4 **Boş kutuya gelecek sayıyı yaz.**

4 × ____ = 28 ____ × 5 = 45 6 × ____ = 48

5 **Problem: Elif, her birinde 6 yumurta olan 4 koli aldı. Elif kaç yumurta almıştır?**



İşlem: ..... Cevap: .....

