





































Zamaluj wszystkie liczby pierwsze. Pozostała niezamalowana ilość kótek ukaze Nam, które kopyta są do poprawy.

 <u>RUDOLF</u>   	 <u>BŁYSKAWICZNY</u>   	 <u>KOMETEK</u>   
 <u>FIRCYK</u>   	 <u>TANCERZ</u>   	 <u>PYSZAŁEK</u>   
 <u>PROFESOREK</u>   	 <u>AMOREK</u>   	 <u>ZŁOŚNIK</u>   

Ile kopyt jest do naprawy?

---