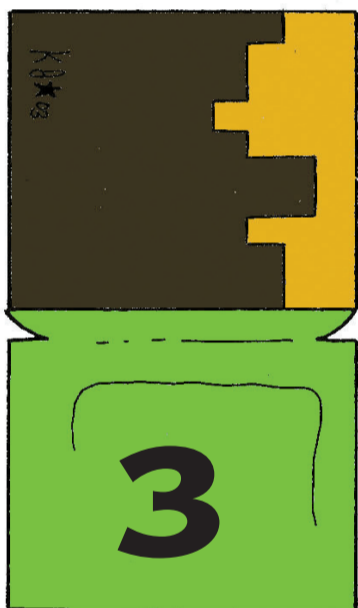
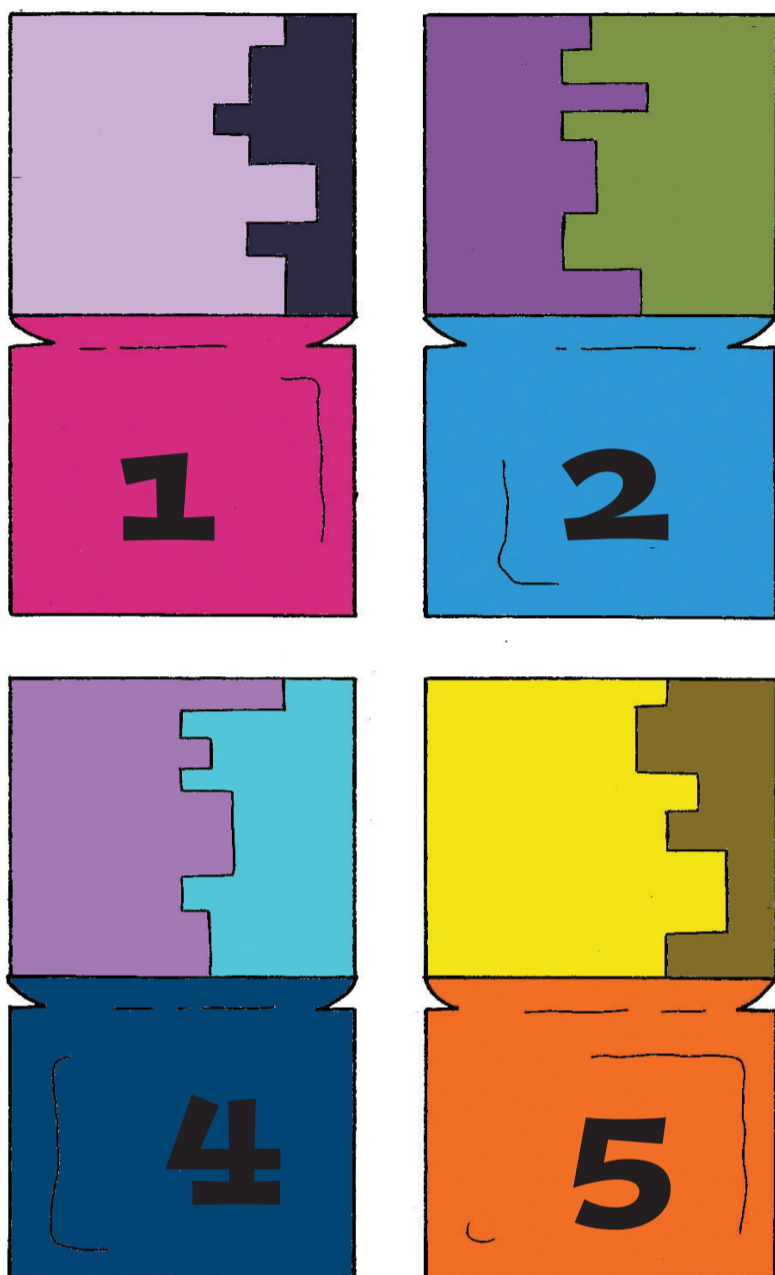


Denbora-

3 Sarrailek

Kepak etxeko bi giltza ditu. Gainerako giltzekin nahastu dituenetik, ez daki zeintzuk diren etxeko atea zabaltzen dutenak.

Ea, multzo honetatik, bi giltza berdinak zein diren asmatzen duzun.



ERANTZUNAK: 1.-Puztzea: 1-A, 2-F, 3-G, 4-H, 5-B, 6-C, 7-I, 8-D, 9-F. 3.-Sarrailek. 1 eta 3 4.-Ezkituko hitza: Peru, Japonia, Suitza eta Txile

4

Ezkituko hitza

Hizki hauek orden egokian jartzen badituzu, Osaba Florentinok bisitatu dituen lau nazio zein diren jakin ahalko duzu. Ea asmatzen duzun!

RUPE

■■■■

NOIAJPA

■■■■■■■■

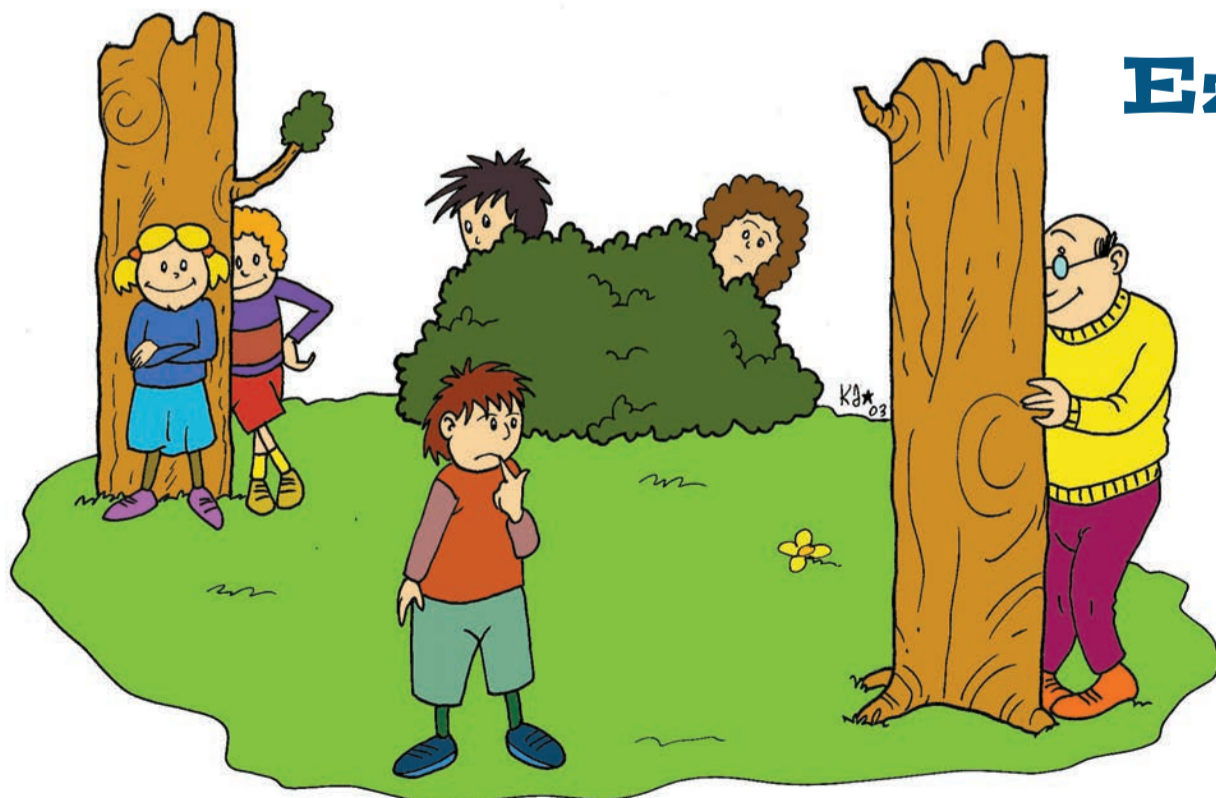
UITZAS

■■■■■■■■

XITL

■■■■■■

jolasa



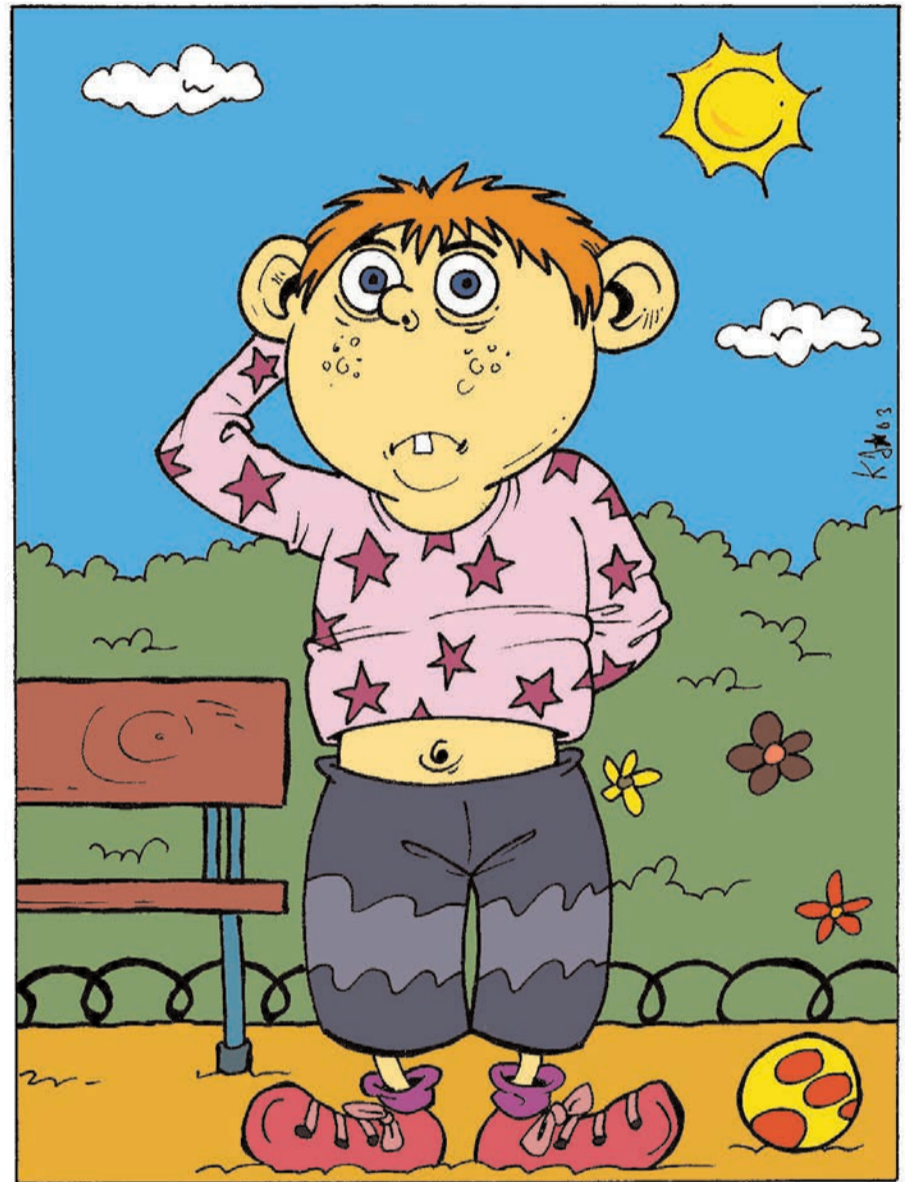
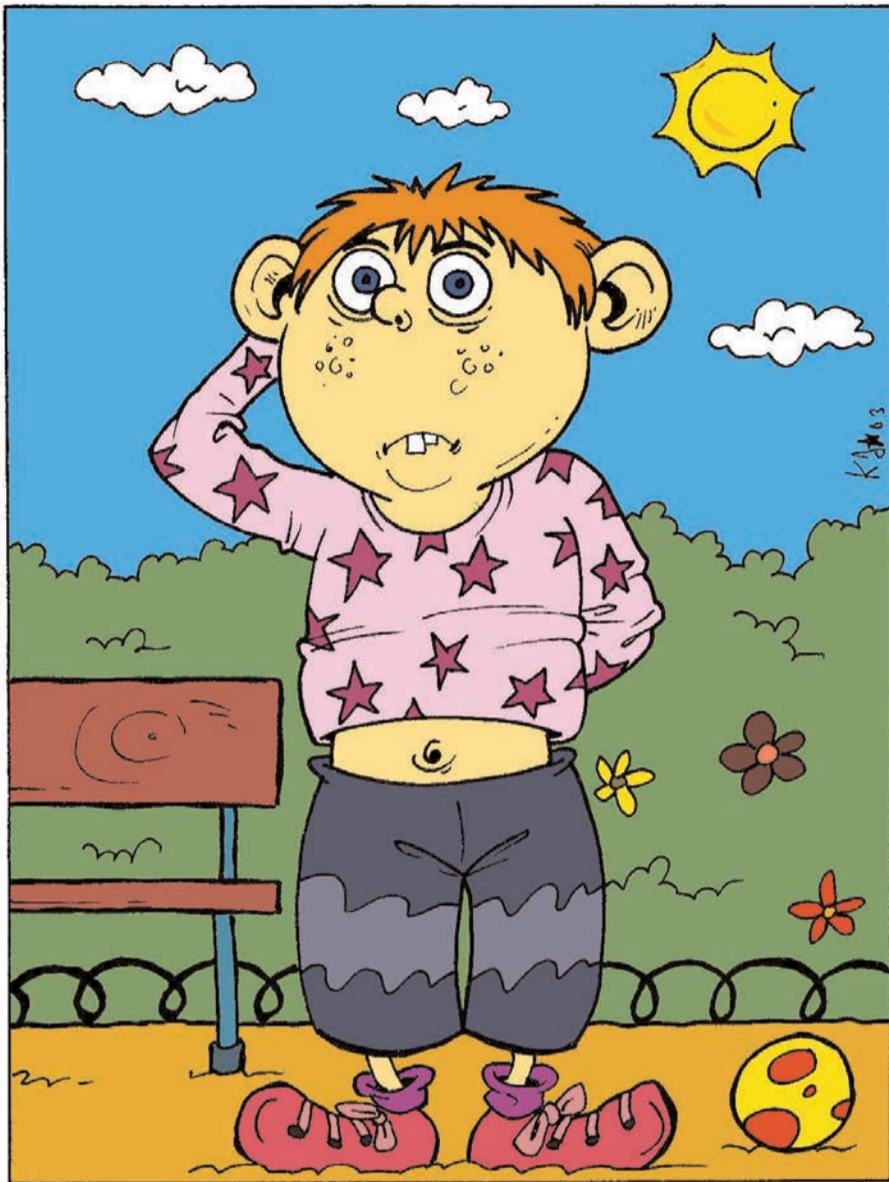
Ezkitalekua

Nork ez du jolastu joko honetan? Jokoak, berez, bertsio bat baino gehiago du. Guk denetan sinpleena azalduko dugu. Zuk besteren bat ezagutzen baduzu, esaiguzu!

-pasa

5 Ezberdintasunak

Parkean futbolean jolasten ari zela amak Mikeli ateratako bi argazki bidali dizkiugu. Berdinak diruditen arren, bien artean zazpi ezberdintasun daude. **Begiratu ongi bi argazkiei, ea non dauden ezberdintasunak!**



1 Lehenik eta behin, gainerako lagunak bilatuko dituen jokalaria aukeratu behar dute denen artean. Ondoren, etxea deituko diogun leku bat hautatuko dugu. Etxe bezala zuhaitz bat, horma bat edo zutabe bat aukera daiteke. Zotz egin ostean, aukeratu dugun laguna etxearen kontra jarri eta zenbatzen hasiko da. Jokoa hasi aurretik denen artean erabaki beharko dute zenbat kontatu behar duen.

2 Kontatzen ari den bitartean, gainerako jokalaria ezkutaleku egokiaren bila abiatuko dira.

Kontaketa isilean egin behar da, baina hamarrekoak oihukatu egin behar dira (10, 20, 30...) eta azken bost zenbakiak ere ozen ahoskatuko ditugu, ezkutuan dauden jokalariek bilaketa abiatu behar dela jakin dezaten.

3 Kontaketa amaitzean, ezkutuan dauden jokalarien bila abiatuko da etxean geratu dena. Norbait ikusten duen bakoitzeko, etxerantz joan eta ikusi duenaren izena oihukatuko du: «1, 2, 3, Aitor!», esaterako. Harrapatutako jokalaria ezkutalekutik irten beharko du.

4 Gainerako jokalaria bila dabilenak ikusi baino lehen etxera iristen saiatuko dira. Etxera iristea lortzen duenak, etxea ukitu eta honako hau esan beharko du ozen: "1, 2, 3, salbul".

5 Jokalarien bila dabilen lagunak norbaiten izena gaizki esaten badu edo ezkutuan zegoen jokalaria ongi ezagutu ez badu, «lapikoa apurtu» duela esango da. Kasu horretan, guztiak aske geratuko dira, eta berriro kontatzen hasi beharko du.