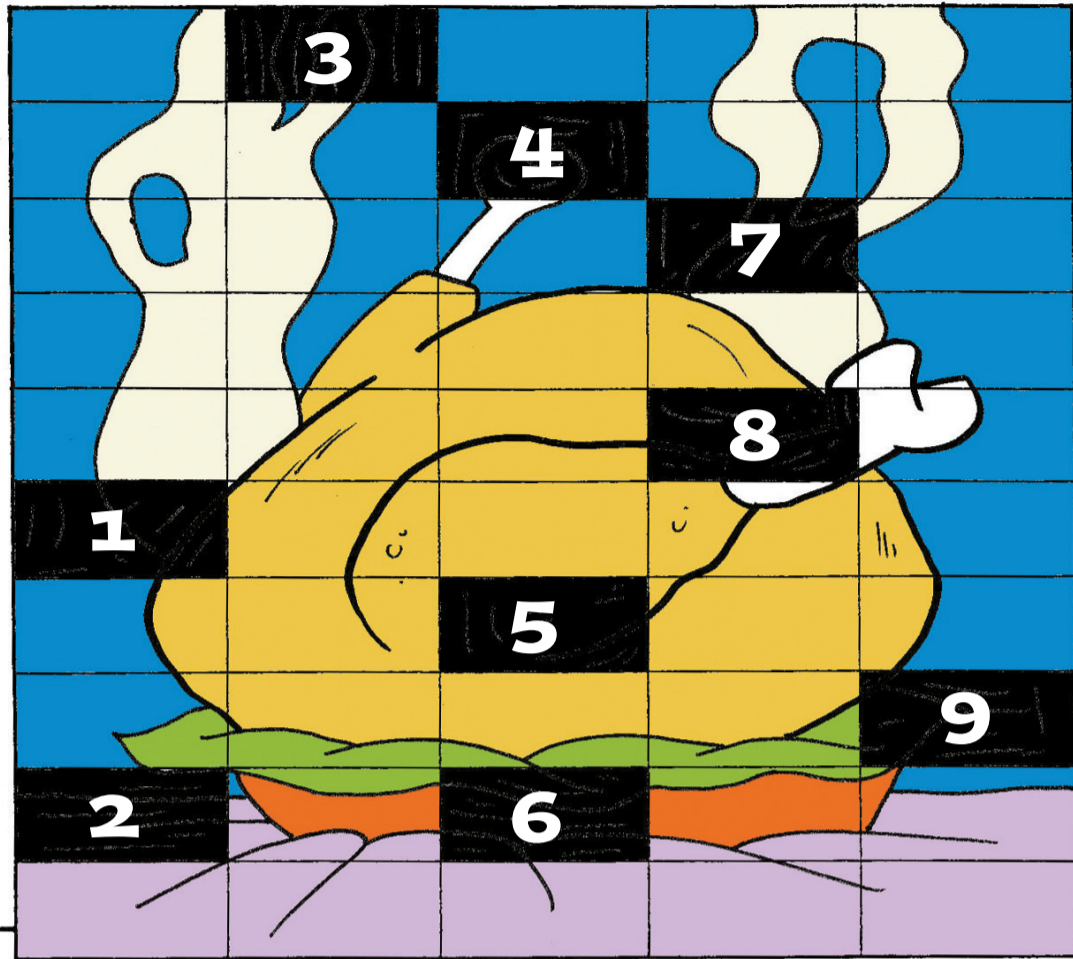


# Denbora.

## 1 Puzzlea

Isidrok oso maite du sukaldean saltsan ibiltzea. Lagunentzako prestatutako oilaskoaren argazkia bidali digu. Oilaskoaren puzzlea osatzeko, ordea, hainbat pieza falta dira.

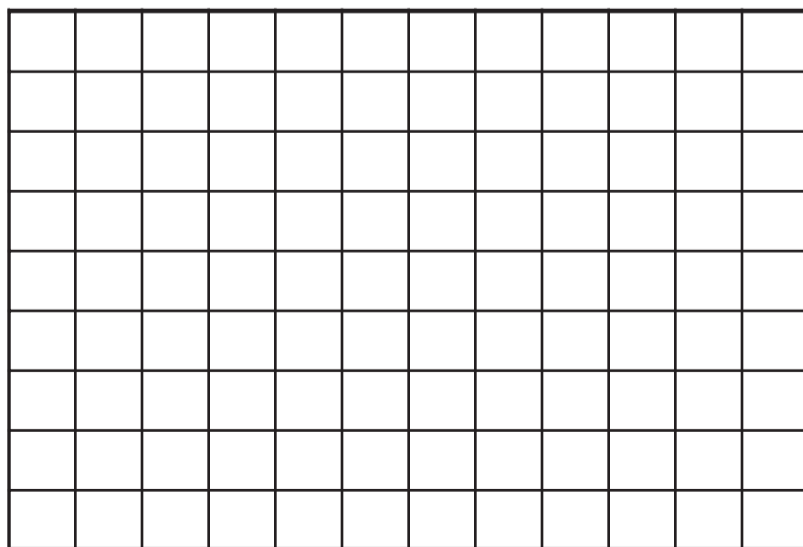
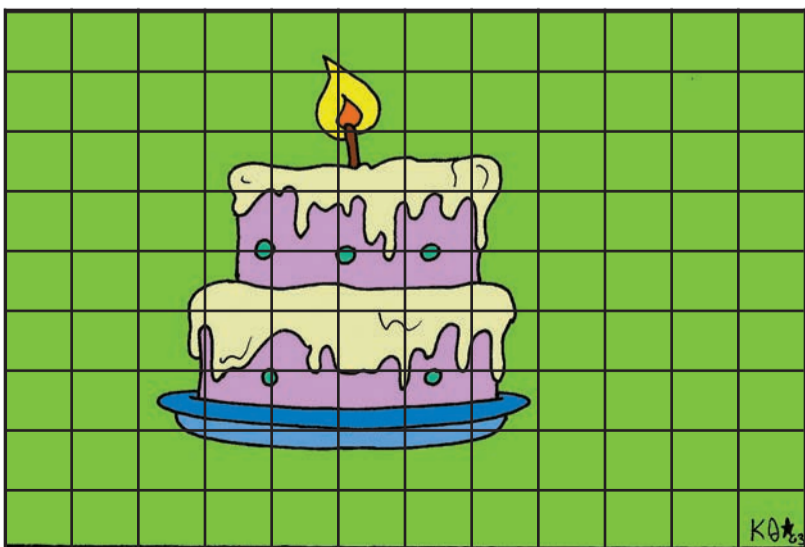


Lagunduko al didazu pieza bakoitza dagokion lekuan jartzen?

(A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J)

## 2 Kopiatu koadroz koadro

Urtziri bere urtebetetze egunerako amak prestatu dion tarta da irudikoa. Hartu arkatza, eta ea tarta berdina berriro marrazteko gai zaren. **Ez ahaztu ondoren tarta margotzea!**



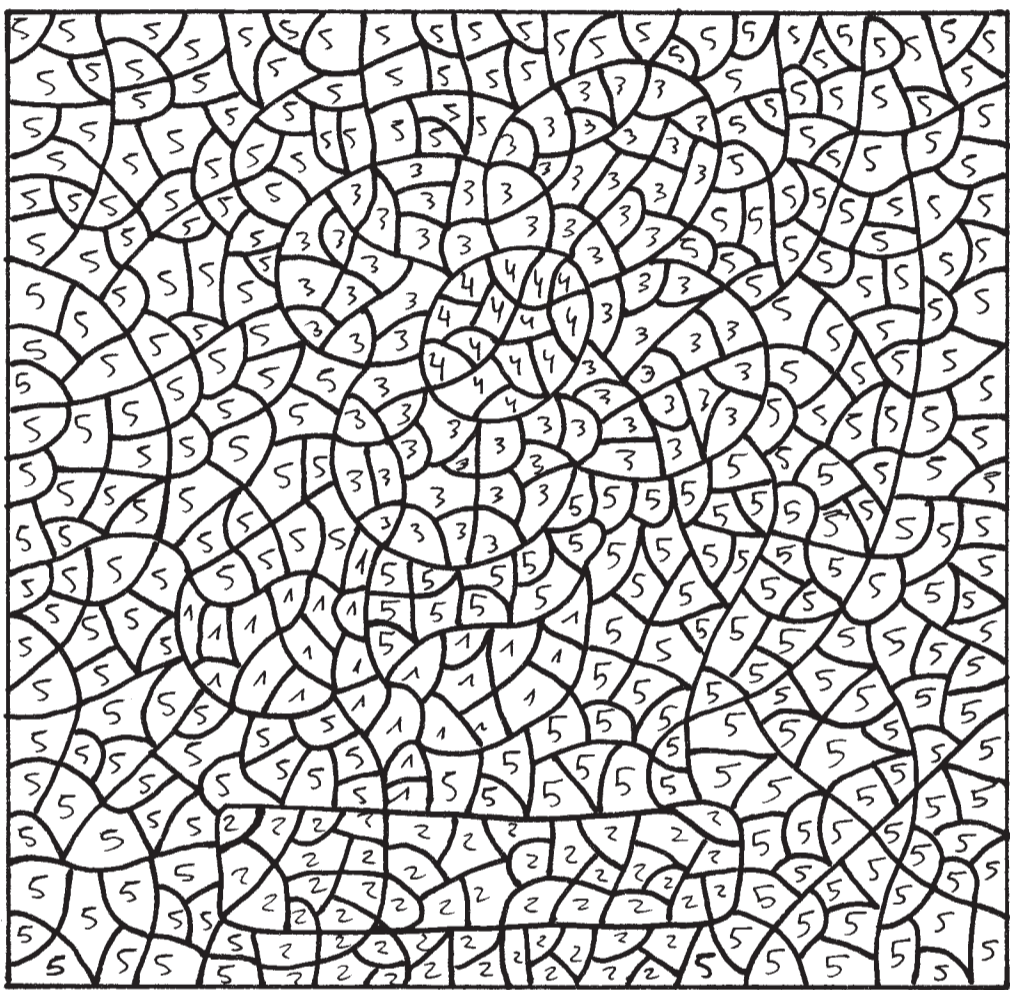
Erantzunak: 1. I-E, 2-F, 3-H, 4-G, 5-C, 6-D, 7-B, 8-I, 9-A, 3. Lore bat. 4. Tzibi-baloia; Somarriba-bizikleta eta elastikoa; Pasaban-mendia eta Naroa Agirre-pertika jauzia.



# -pasa

## 3 Ezkutuko irudia

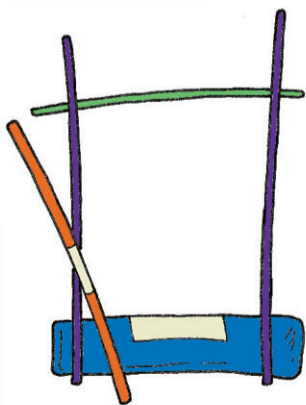
Jakin nahi al duzu zer ezkututzen den zenbakien atzean? Margotu lauki bakoitza zehazten den kolorean, eta ezkutuan dagoen irudia ikusi ahal izango duzu. **Zer ote da?**



1. Orlegia
2. Laranja
3. Gorria
4. Horia
5. Urdina

## 4 Irudiak lotu

Ezagutzen dituzu beheko kirolari horiek? Zein kirolean dabilzan badakizu? Lotu kirolari bakoitza dagokion kirolarekin edo elementuarekin. **Nori dagokio zer?**



SOMARRIBA

TZIBI

PASABAN

NAROA  
AGIRRE

## Bizilagunak

Azkar eta arretatsu ibiltzea oso garrantzitsua da aukirik gabe gera ez zaitezten. Beraz, badakizu, ez lokartu!



1. Aulkiak hartu eta biribilean ezarriko dira barru aldera begira. Jokalari bakoitzak bere aulkia aukeratu eta eseri egingo da. Bat, ordea, zutik geratuko da, eta galderak egingo ditu.
2. Zutik geratu den jokalaria eserita dagoen batengana hurbildu eta zera galdetuko dio: «Gustuko al dituzu zure bizilagunak?». Jokalariak ezetz erantzun behar du. Orduan, «norengatik aldatuko zenituzke?», galdetuko dio zutik dagoenak. Eserita dagoenak, bere alboan ez dauden bi jokalariren izenak esango ditu. Jon eta Ainara, esaterako.
3. Galdekatua izan den jokalaria alboan banatan dauden jokalariek euren lekua utzi eta izendatutako beste bi jokalariren lekuetara joan beharko dute, hots, Jon eta Ainara dauden lekura. Jon eta Ainara, berriz, deitu dituen jokalaria alboan esertzen ahaleginduko dira. Galderak egiten diharduen jokalaria libre geratzen den aukiren batean esertzen saiatuko da.
4. Galdekatua izan den jokalaria, ordea, bestelako erantzun bat eman lezake. Bigarren galderari «nahasmen orokorra!» esanez erantzuten badio, jokalaria guztiek erdi aldera joan beharko dute, eta aukiz aldatu.
5. Nahasmen horretatik zutik geratzen denak egingo ditu galderak hurrengo partidaren.