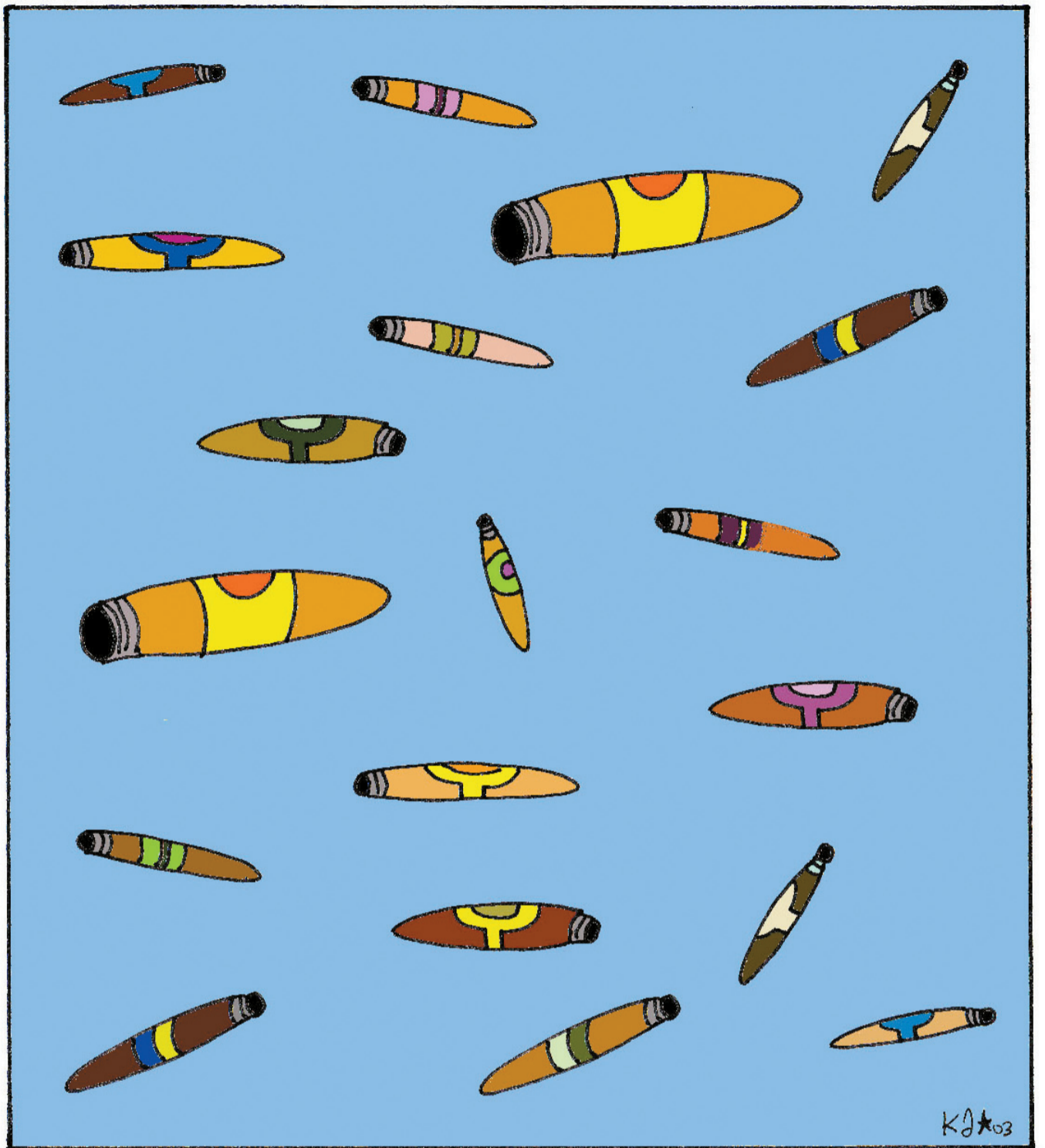


Denbora.

1

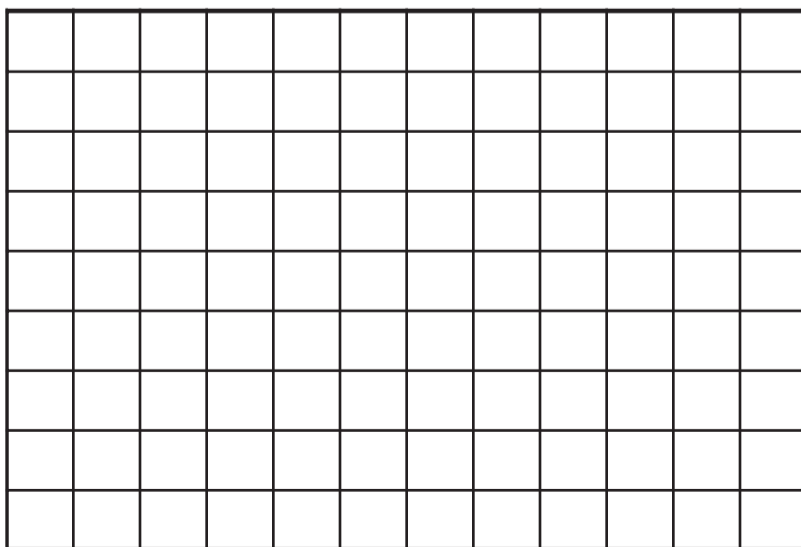
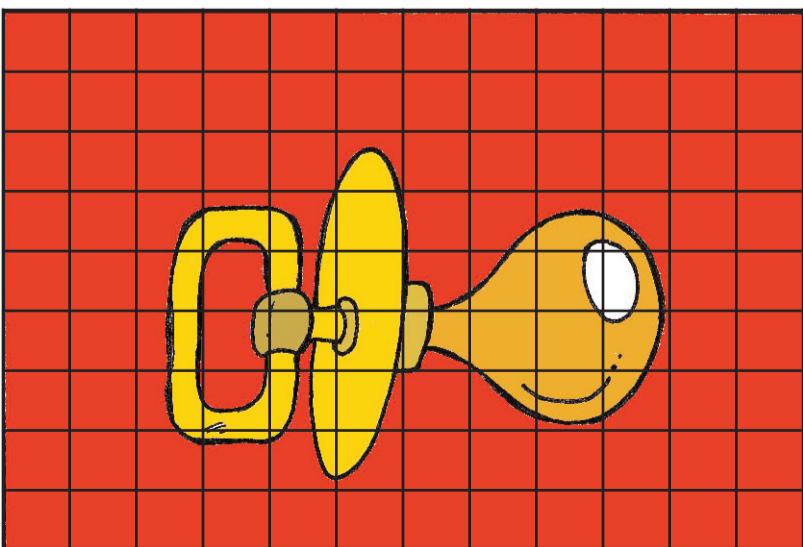
Aurkitu irudian

Zeledonek beti izaten du purua eskuetan. Ez zaio, ordea, edozein gustatzen. Irudi honetan hiru puru errepikatzen dira, eta mota horretakoak ditu gustuko. Zein dira Zeledonen puruak?



2 Kopiatu koadroz koadro

Maddik ezin du txupeterik gabe lo egin. Hauxe da haren txupetea. Marrazkia eredutzat hartuta, gai izango al zara berdina marrazteko? Hartu arkatza, eta ekin lanari!

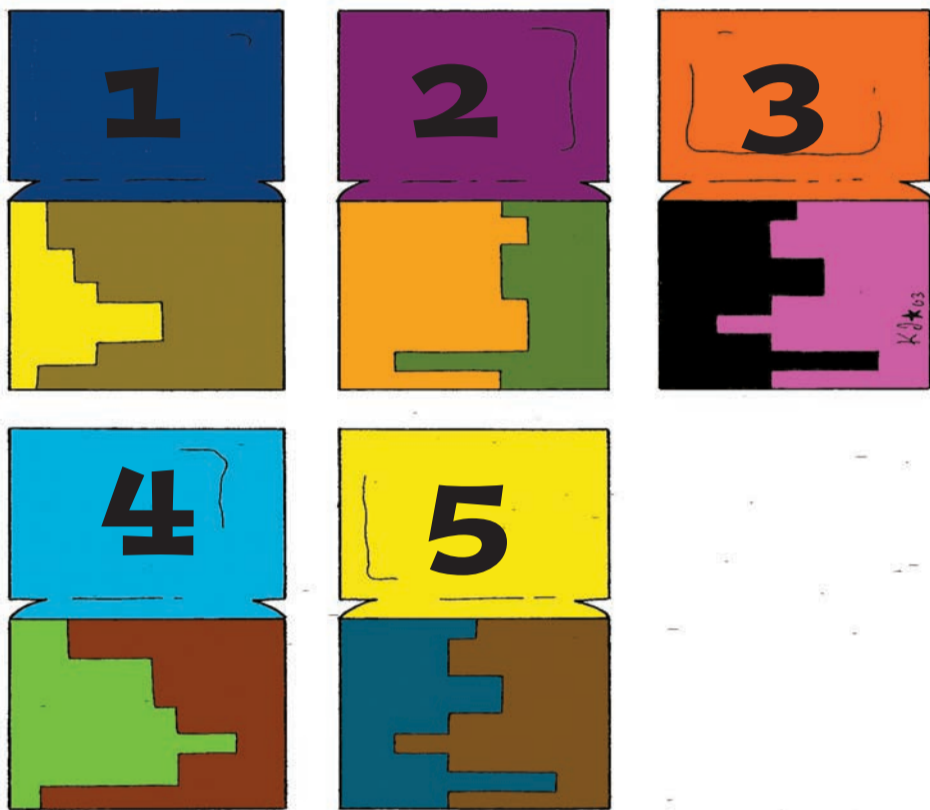


Erantzunak: 3.-3 eta 5 4.-Txalaparrata, alboka, txistua eta Panderoa.

-pasa

3 Sarraileak

Mikelek etxeko giltzaren bi kopia ditu. Gainerako giltzekin nahastu dituenetik ez daki zein den etxeko giltza. Multzo honetatik bi giltza berdin direla ohartuko zara. Zein?



4 Itzalak

Aitorren aitona euskal musika tresna ugari daki jotzen. Hizki hauek ordena egokian jartzen badituzu, lau musika tresnen izenak osatuko dituzu. Zer daki aitona jotzen?

TXPAALRTAA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BALOKA

--	--	--	--	--	--

TUXIAST

--	--	--	--	--	--	--

NPADERAO

--	--	--	--	--	--	--	--

Aztarnen joko

Ibilbidean topatuko dituzun mezu ezkutua jaso, eta ibilbidea ahalik eta denbora gutxienean egiten saiatu beharko duzu. Ez arretarik galdu, beraz!



- Jokoaren antolatzaileak erabaki beharko du parte-hartzaileek zein ibilbide egin behar duten, eta zein proba gainditu behar dituzten. Zehazten den ibilbidea puntu beretik abiatu eta amaituko da. Ibilbideak ez du 30 minutu baino gehiago iraun behar.
- Lehiakideak bideari ekin aurretik, antolatzaileak ibilbidea egingo du, eta aztarnak marraztuko ditu bidean zehar. Aztarnak paper batean, zuhaitzetan edo harrietan marraztuak ager daitezke. Aztarnak marrazteko, errotuladoreak edo klarionak erabil ditzakezu.
- Parte-hartzaileak taldetan banatzen dira. Talde bakoitzari ibilbidean topatuko dituen aztarnen gida bat emango zaio. Aztarnarik ohikoenak honako hauek dira: # (ibilbide hasiera), → (jarraitu beharreko norabidea), ° (ezkerreko bidea hartu), X (norabide okerra), ☒ (mezua), 10 (mezua 10 pausora), ⊗ (ibilbide amaiera).
- 15 minututik behin talde bat abiatuko da ibilbidea egitera. Helmuğara iristeko, garrantzitsua da arrasto guztiak kontuan hartzea.
- Mezu bat dagoela dioen arrastoa topatzean, mezu hori bilatu beharko dute, zein proba egin behar duten jakiteko. Mezuek gutxi gorabehera ondorengo galderak izango ditzakete: «Zein motatakoa da inguru honetan ikus dezakezun zuhaitzik handiena?». Eskaera bat egitea ere posible da: «Bidean zehar bost lore ezberdin bildu itzazu», esaterako. Helmuğara iristean, egindako probak eta jasotako informazio guztia erakutsi beharko da, ibilbidea osorik egin dela frogatzeko.
- Talde bakoitza noiz iritsi den idatziko da. Ibilbide osoa egiteko denbora gutxien behar izan duen taldea izango da irabazlea.