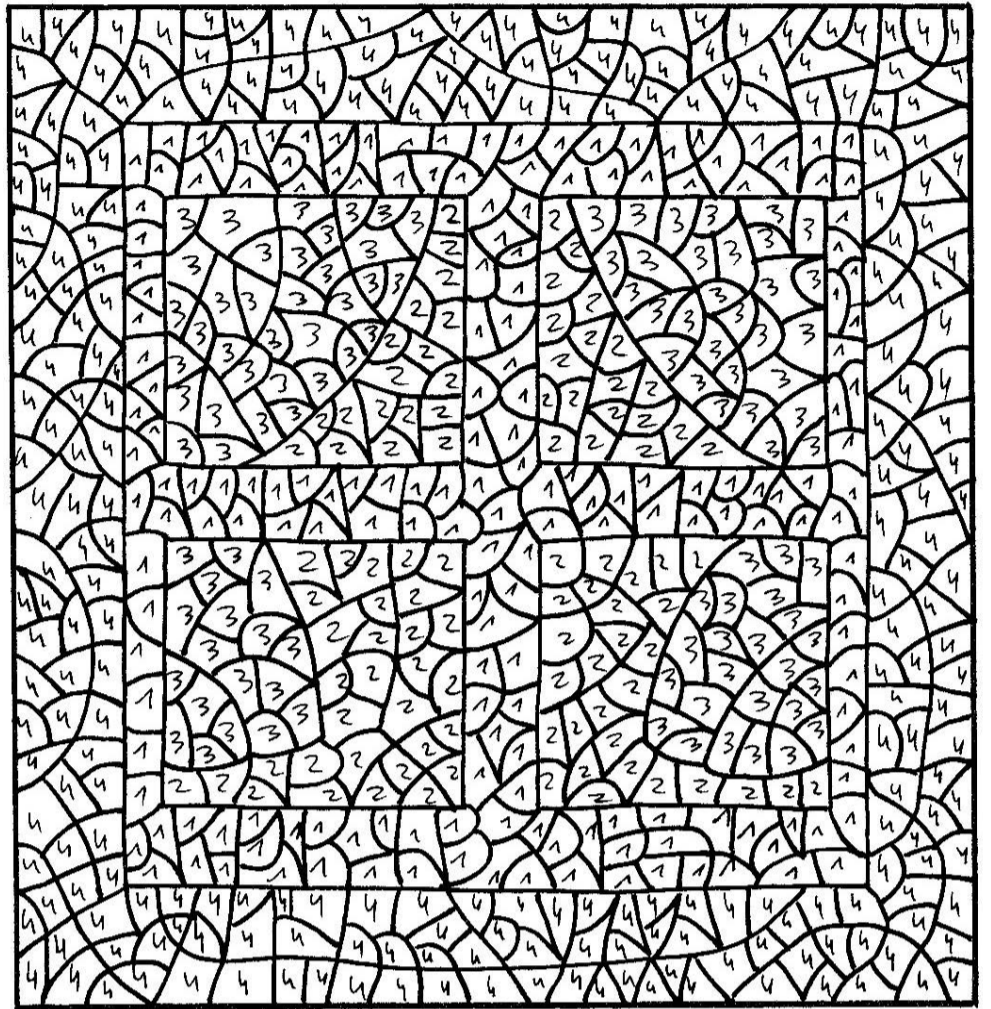


Denbora

1 Hizki salda

Tomaxitoren baserrian izan gara bisitan, eta animalia ugari ikusi ditugu. Hizki salda honetan ere zazpi animalia izenak daude ezkutatuak. **Begiratu ongi, eta ea aurkitzen dituzun!**

S	O	P	T	E	V	D	I	U
U	I	B	X	Z	O	N	P	X
R	H	O	E	I	T	R	T	E
I	A	P	R	N	X	D	S	O
A	H	U	R	S	A	L	B	M
B	U	R	I	T	K	O	E	D
A	N	H	A	R	U	I	H	N
H	T	K	A	A	R	D	I	A
U	Z	E	I	P	R	I	A	P
N	K	A	T	U	A	O	G	H
T	A	F	G	L	N	K	A	U
Z	T	A	E	R	O	A	B	M
A	U	R	H	U	S	D	N	A
B	E	H	O	X	U	Z	L	I
E	P	O	T	T	O	M	E	Z
H	A	I	X	R	G	Z	P	T
I	L	L	E	O	Y	E	I	O
Z	I	A	R	U	F	S	T	N
A	H	R	R	B	I	A	U	T
K	E	R	O	A	Z	U	R	P
U	K	A	R	X	E	G	L	A



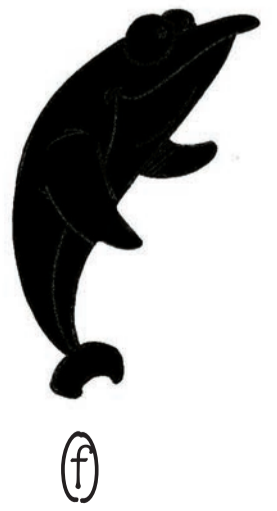
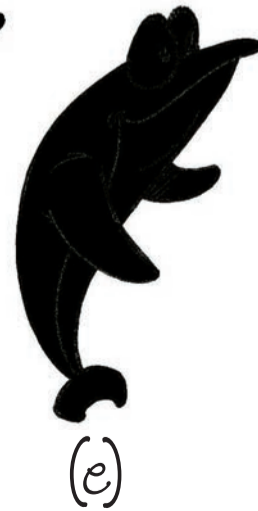
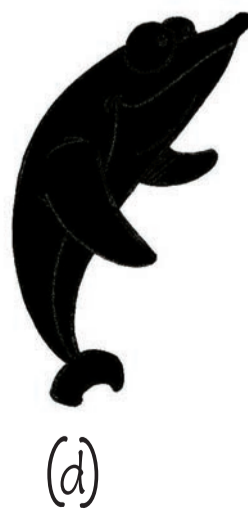
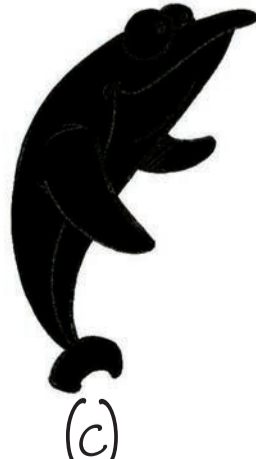
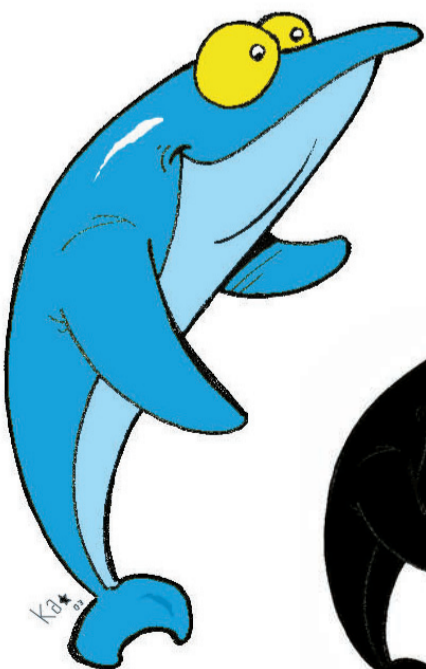
1-gorria, 2-urdina, 3-berdea, 4-horia

2 Margotu eta asmatu

Lehen begiradan zenbakiak eta laukiak bakarrik ikusten diren arren, irudi bat dago ezkutatuta. Lauki bakoitza dagokion kolorean margotu, eta **gordeta dagoen irudia zer den asmatu!**

3 Itzala

Donostiara bisitan joan, eta *Pakito* izurdea ikusi dugu uretan. Itzal hauei begiratuta, **asmatuko al zenuke zein den 'Pakito'-rena?**

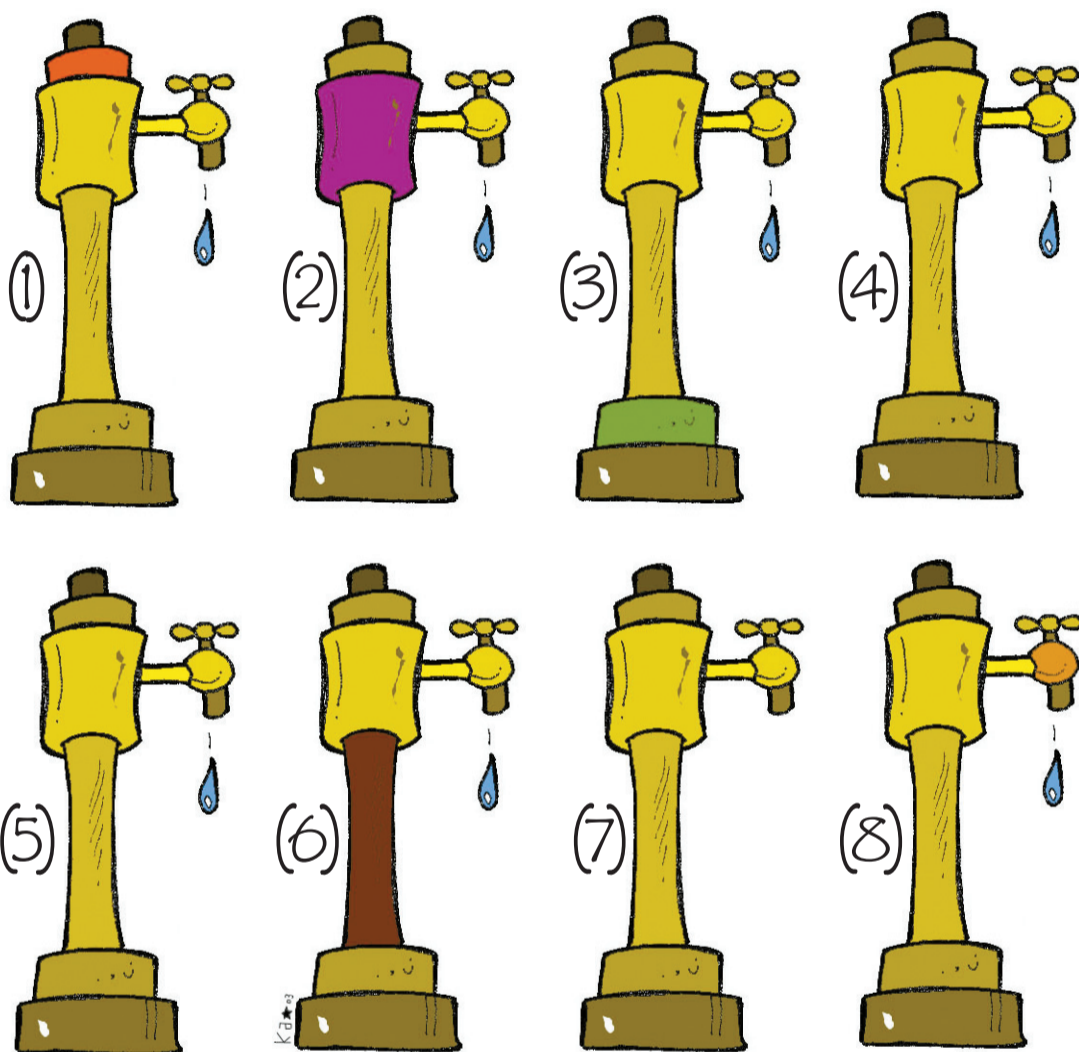


-pasa

4 Bikiak

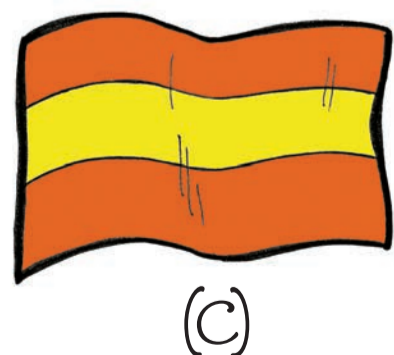
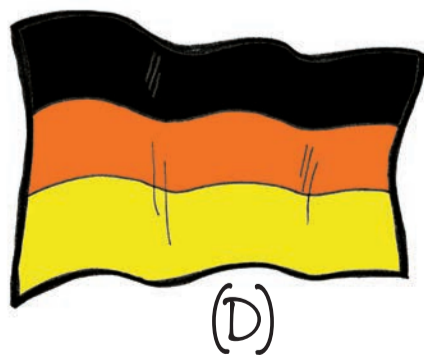
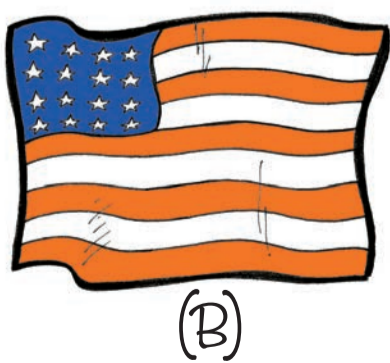
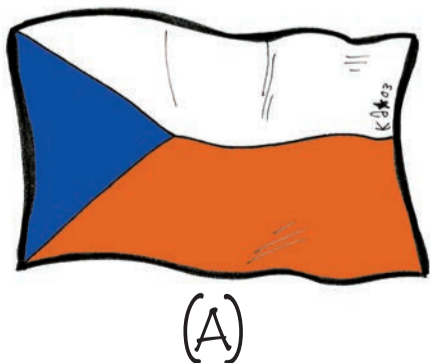
Maialenen auzoan iturri ugari daude. Guztiak bere berezitasuna duten arren, bi berdin-berdinak dira.

Asmatzen al duzu zein?



5 Nazioak eta banderak

Munduko hainbat nazioen inguruko lana egiten ari da Oier. Nazio bakoitzari bere bandera jarri behar dio. Lagunduko al diozu bandera bakoitza zein naziori dagokion zehazten?



Limoiekin lasterketa

Joko honetan garaile irteteko, arin ibili behar da. Kontuz, ordea, presaren presaz limoia lurrera erori gabe!



1. Jokoa hasi aurretik, jokalaria bakoitzak bere bikotea aurkitu behar du. Bi jokalariaik aurrez aurre jarri, eta bien artean limoi bati eutsi behar diote kopetarekin. Ezin da eskurik erabili.
2. Bikote guztiak lerroan jarriko dira gelaren alde batean, eta helmuğa aldera abiatuko dira, hots, gelaren beste aldera. Ahalik eta azkarrena ibili behar dute, baina, kontuz, limoia lurrera erori gabe.
3. Limoia lurrera erortzen bada, ezingo dute aurrerantz jarraitu. Limoia lurretik jaso, eta berriro kopetan jarri beharko dute, jarraitu ahal izateko.
4. Gelaren beste aldera iritsi, eta horma ukitu ostean, berriro hasierako puntura itzuli beharko dute. Ibilbide guztia egiteko denbora gutxien behar izan duen bikoteak irabaziko du jokoa.