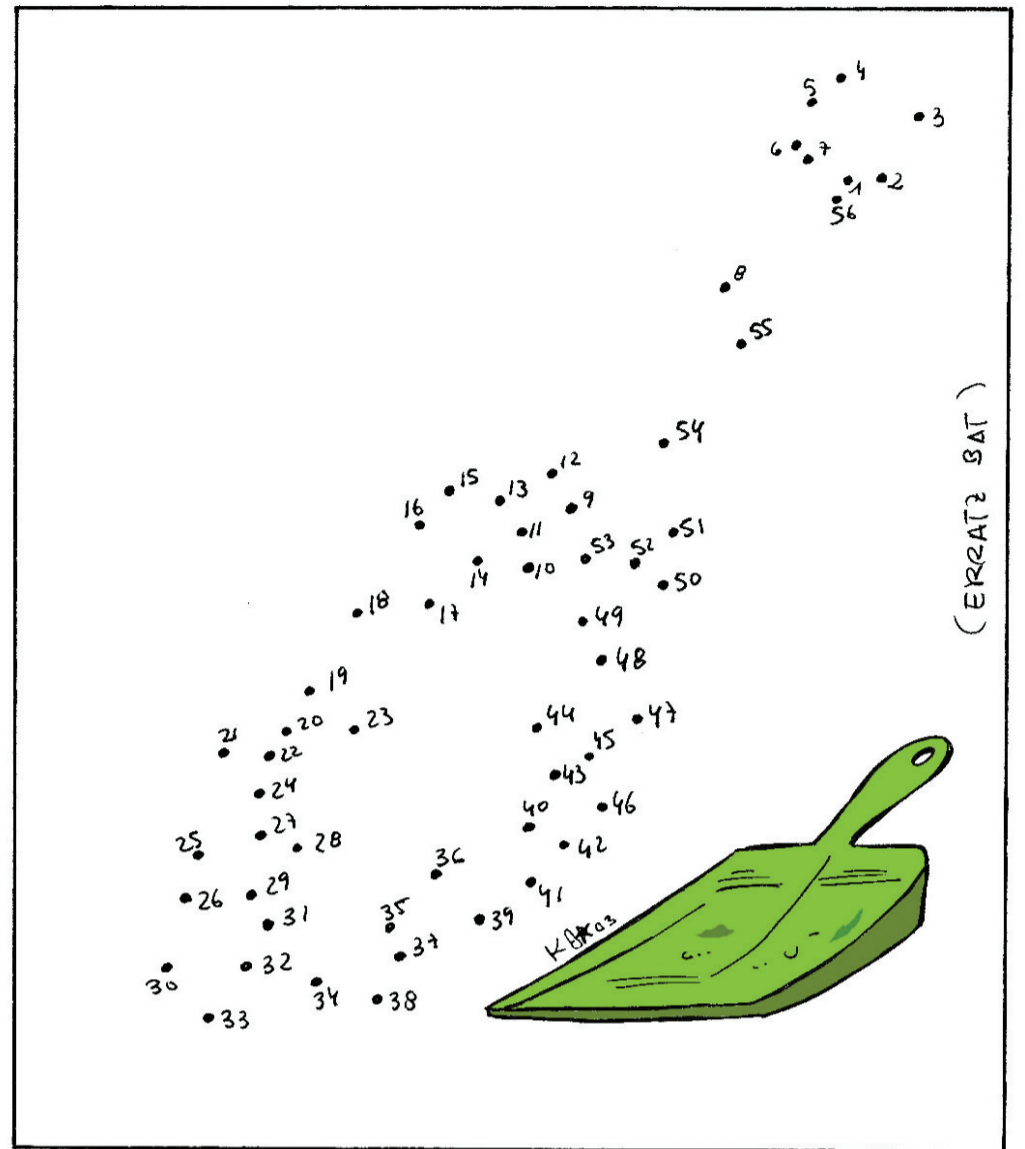


# Denbora.

## 1 Sagu jakintsua

Iepa, lagunak! Sagu Jakintsua nauzue. Joko bat proposatuko dizuet. **Ea asmatzen duzuen herrialde bakoitza zein kontinentetan dagoen.**

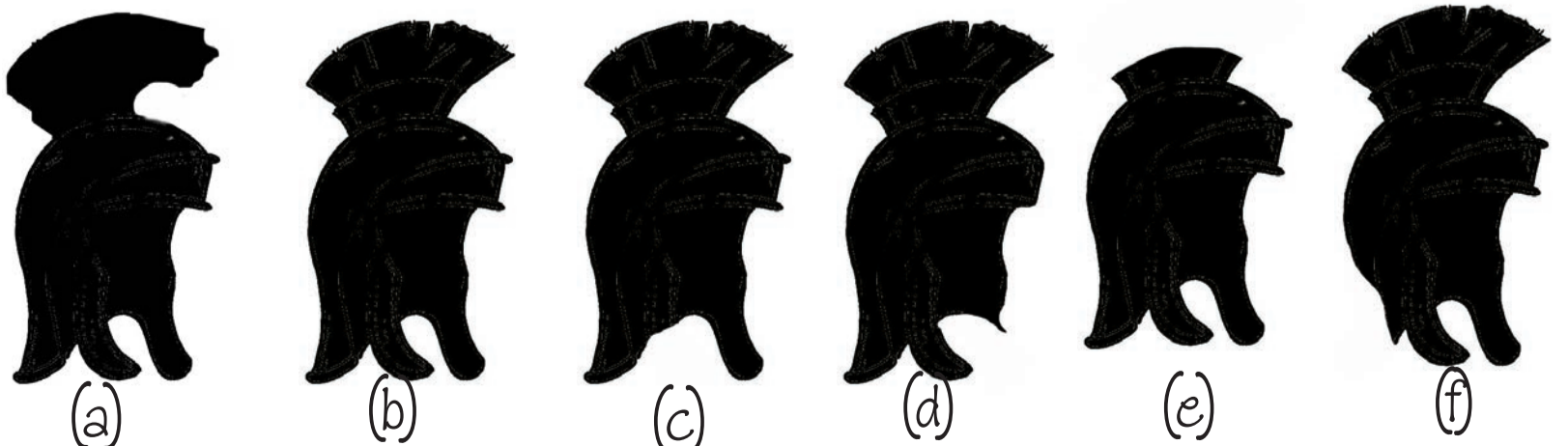
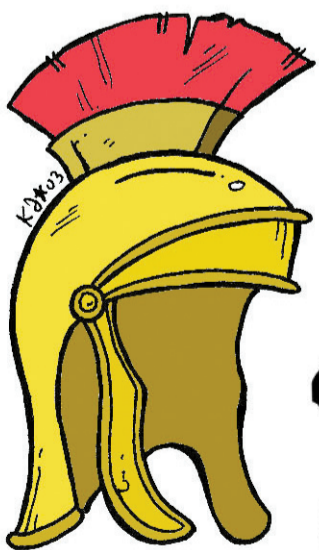


## 2 Puntuak lotu

Arkaitzek amari etxeko lanak egingo dizkiola agindu dio. Ba dakizu zer egin duen? **Puntuak lotu, eta berehala asmatuko duzu.**

## 3 Itzala

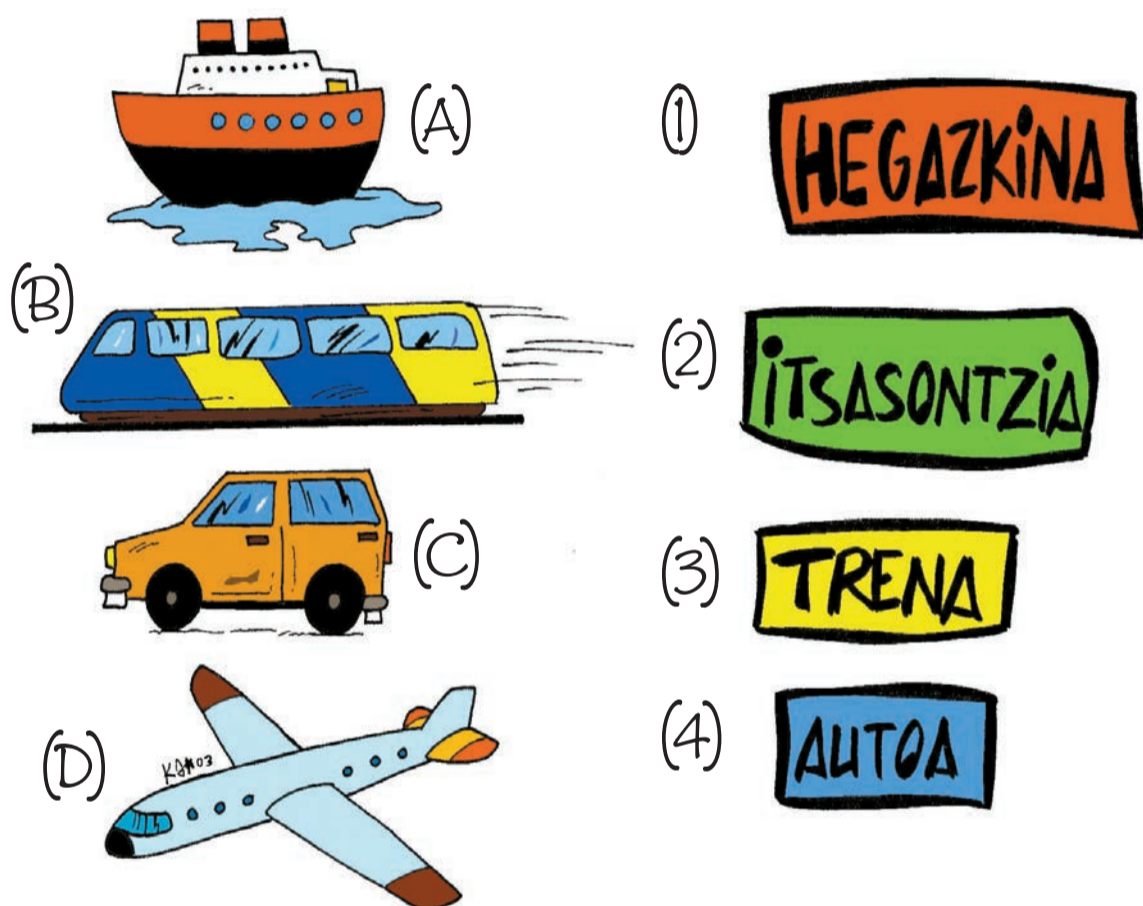
Zesar enperadorearen kaskoa da irudiko hau. **Itzal hauen guztien artean badakizu zein den Zesarren kaskoarena?**



# -pasa

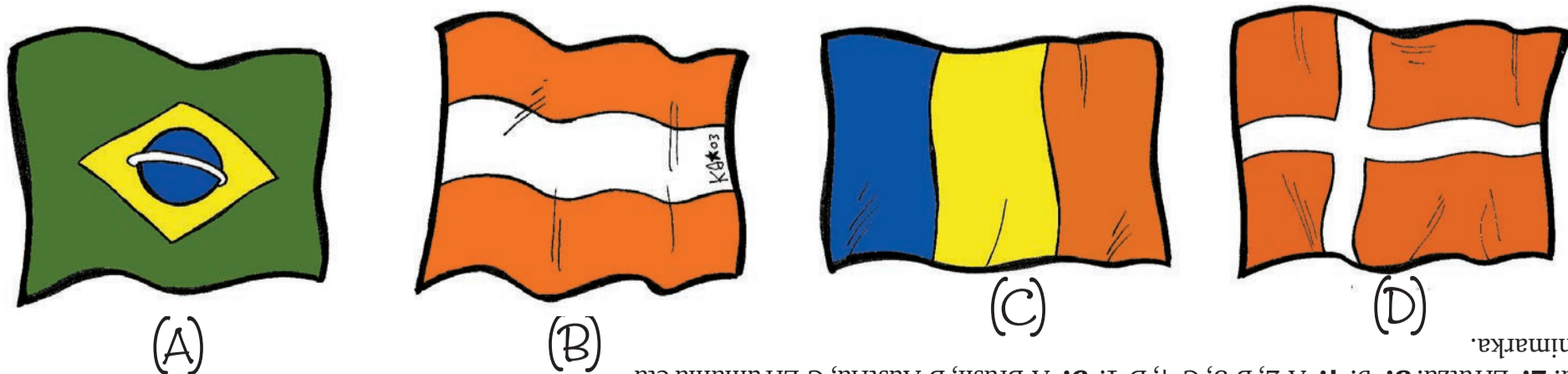
## 4 Bikoteak

Garraioideei buruzko lana egin behar izan du lñakik eskolan. Hona hemen nola irudikatu dituen garraioideak. Lotuko zenuke marrazki bakoitza bere izenarekin?



## 5 Nazioak eta banderak

Ezagutzen dituzu ongi munduko nazioetako banderak? Zure jakituria proban jarriko dugu. Ea asmatzen duzun bandera bakoitza zein naziotakoa den.



Erantzunak: 1.- India-Asia, Bolivia-Amerika, Norvegia-Europa, Australia-Ozeania, Gabon-Afrika. 2.- Erratza. 3.- b. 4.- A-2, B-3, C-4, D-1. 5.- A-Brasil, B-Austria, C-Errumania eta D-Danimarka.

## Mezu sekretua

Ezkutuan ibiltzeko trebetasuna baduzu, abantaila handiak dituzu joko honetan. Mezu sekretua ongi gorde beharko duzu, aurkako taldeak topa ez dezan



- 1 Lehenik eta behin, bi talde osatu behar dira: batzuk zelatariak izango dira; besteak, berriz, ikertzaileak.
- 2 Jokoan aritzeko, eremu zabala baina mugatua zehaztu behar da: baso bat, herrixka bat... Zelatariak zehaztutako eremuan barreiatu eta ezkutatu dira. Ikertzaileek, berriz, abiapuntu bat eta helmuğa bat zehaztuko dute.
- 3 Abiapuntutik irten aurretik, ikertzaileek mezu bat idatziko dute paper batean. Mezua hainbat zatitan apurtuko dute, eta ikertzaileen artean banatuko dute. Jokalari bakoitzak, gutxienez, hitz oso bat izan behar du.
- 4 Ikertzaile bakoitzak mezua bere arropa artean ezkutatu du, eta helmugarantz abiatuko da. Ibilbidean, ordea, kontu handia izan behar du zelatariek ikus ez dezaten.
- 5 Zelatari batek ikertzaile batekin topo egiten duenean, minutu bat dauka ikertzailea arakatzeko, eta mezu sekretuaren zatia arropa artean aurkitzeko. Zelatariren batek harrapatu badu, ikertzaileak berriro abiatu den puntura itzuli beharko du. Mezurik gabe geratu arren, ez da jokalditik kanpo geratuko.
- 6 Jokaldirako zehaztutako denbora amaitzen denean, zelatari eta ikertzaile guztiak elkartu egingo dira. Zelatariek eskuratu dituzten mezu sekretu zatiak bildu, eta mezua osatzen saiatuko dira; osatzen badute, irabazi egingo dute. Mezua asmatzen ez badute, berriz, ikertzaileek irabaziko dute jokaldia.