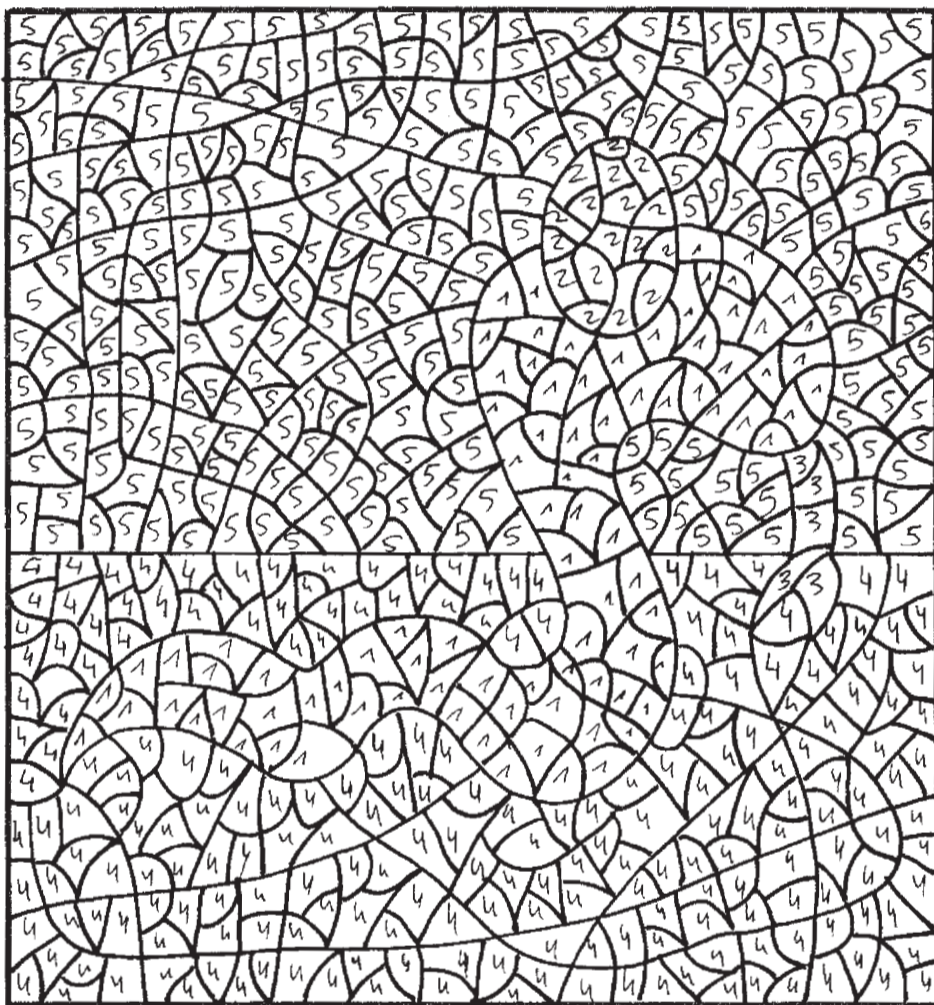


Denbora

1 Margotu eta asmatu

Gezurra badirudi ere, zenbaki multzoaren atzean irudi bat ezkututzen da. Ikusi nahi baduzu, hasi marrazten zehaztutako koloreetan. *Zer dago ezkutuan?*

1- Berde argia 2- Urdina 3- Gorria 4- Marroia argia 5- Berde iluna



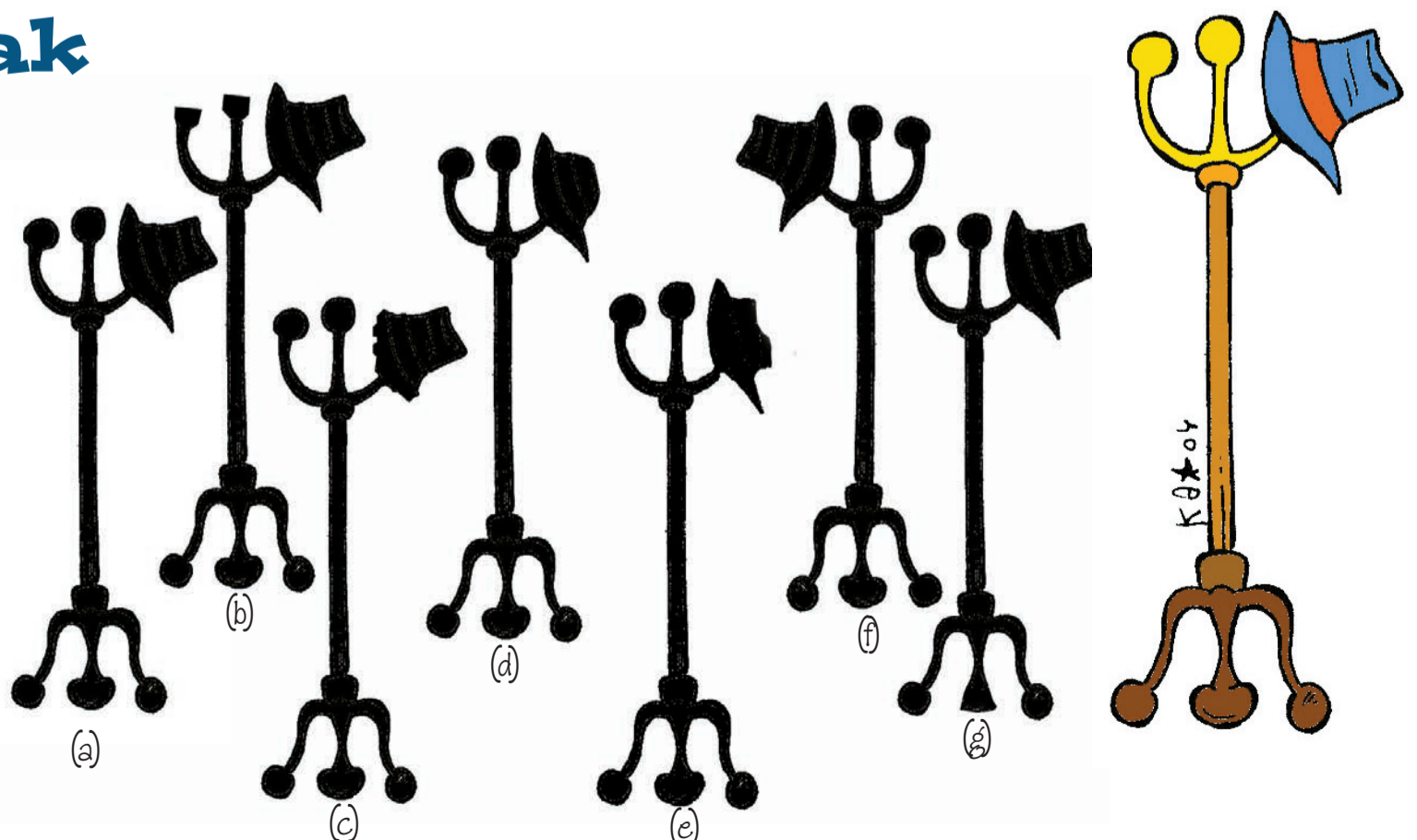
B	A	K	I	B	O	M	T	A
A	N	G	E	L	A	I	U	S
K	G	R	M	P	S	A	X	T
U	Z	A	R	A	U	T	Z	E
N	L	E	O	H	N	O	B	Z
R	U	G	T	O	E	I	U	A
M	I	A	R	N	T	Z	E	R
I	S	P	A	D	U	A	T	A
A	N	R	N	A	E	X	O	U
R	U	E	B	R	U	J	H	N
R	M	U	Z	R	T	M	U	D
I	B	A	K	I	O	U	M	I
T	A	N	E	B	I	N	U	P
Z	I	G	J	I	X	D	R	U
E	T	E	M	A	T	A	U	L
L	N	L	I	N	P	K	S	O
I	E	U	A	G	U	A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

3 Hizki salda

Eguraldi ederra egiten hasi du, eta asko hondartzara joateko amorratzen egongo da. Buruari eragin, *eta ea hondartza duten Euskal Herriko zazpi herriren izenak topatzen dituzun.*

2 Itzalak

Xabik eskolako pertxeretik zintzilik utzi du bere txapela. Itzal hauetatik zein dagokio eskolako pertxeroari?

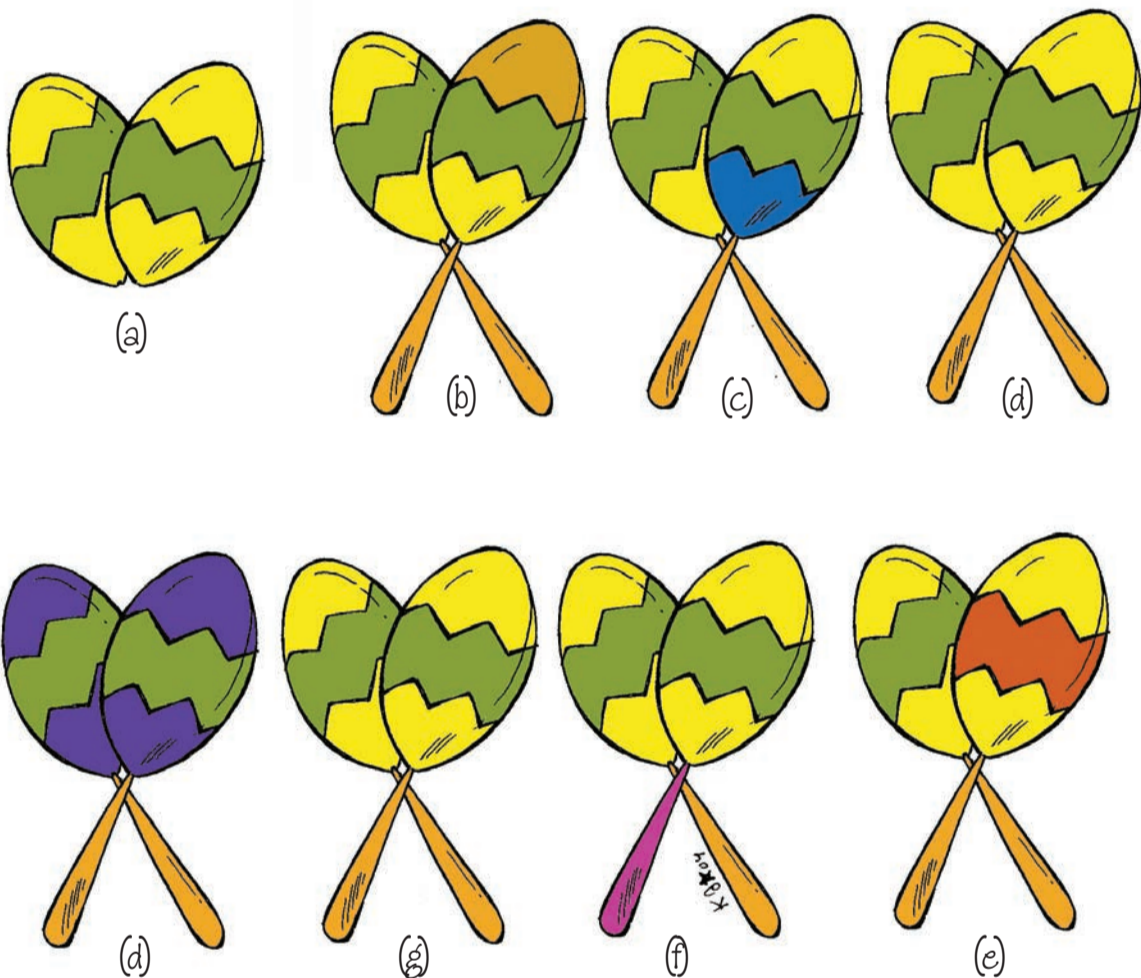


-pasa

4 Bikiak

Inauterietan mozorrotzeko marakak erostera joan da Idoia. Kolore askotakoak atera dizkiote, baina bi maraka pare errepikatzen ziren.

Zein dira berdinak?



5 Sarrailak

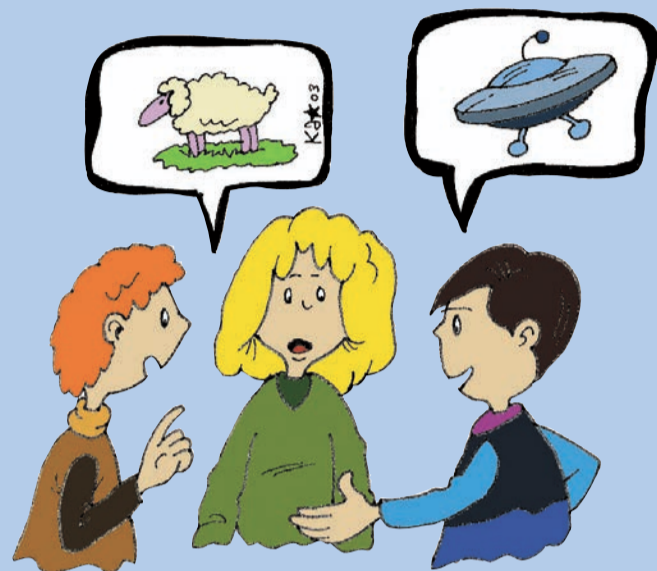
Oroitzek bizikletaren kandaduko giltza ezin du aurkitu esku artean duen giltza multzo horretan. Lagunduko al diozu bi giltza berdin aurkitzen?



Erantzunak: 1.-Suge bat. 2.-A. 3.-Zarautz, Bakio, Angelu, Mundaka, Miarritze, Sopela eta Hondarribia. 4.-D eta G. 5.-3 eta 5.

Hitzekin jolasean

Joko honetan aritzeko, jolasteko gogoia eta irudimena edukitzea besterik ez da behar. Joko lasaia eta dibertigarria da..



1. Jokalari guztiak borobilean eseri, eta denen artean jokoa nori hasiko duen aukeratu behar dute. Aurrez aukeratutako jokalari horrek otutzen zaion lehen hitza esango du; pilota, esaterako.
2. Bere alboan dagoen jokalaria, aipatutako hitzarekin zerikusia duen beste hitzen bat esan beharko du; frontoia, esaterako.
3. Alboko jokalaria gauza bera egin beharko du. Hala, pixkanaka-pixkanaka jokalaria jokoa hasteko aipatu den elementuarekin zerikusia duten hitzak esaten joango dira.
4. Jokalari batek bi hitzen artean ez dagoela inongo loturarik uste badu, hitza esan duen jokalaria azalpenak eskatuko dizkio, hau da, hitz hori zer dela eta esan duen arrazoi dezala eskatuko dio. Azalpenak eman arren, emandako argudioekin gainerako jokalaria ez badaude ados, jokoa berriro hasi beharko da. Era berean, jokalariren batek hitza errepikatzen badu, jokoa amaituko da.