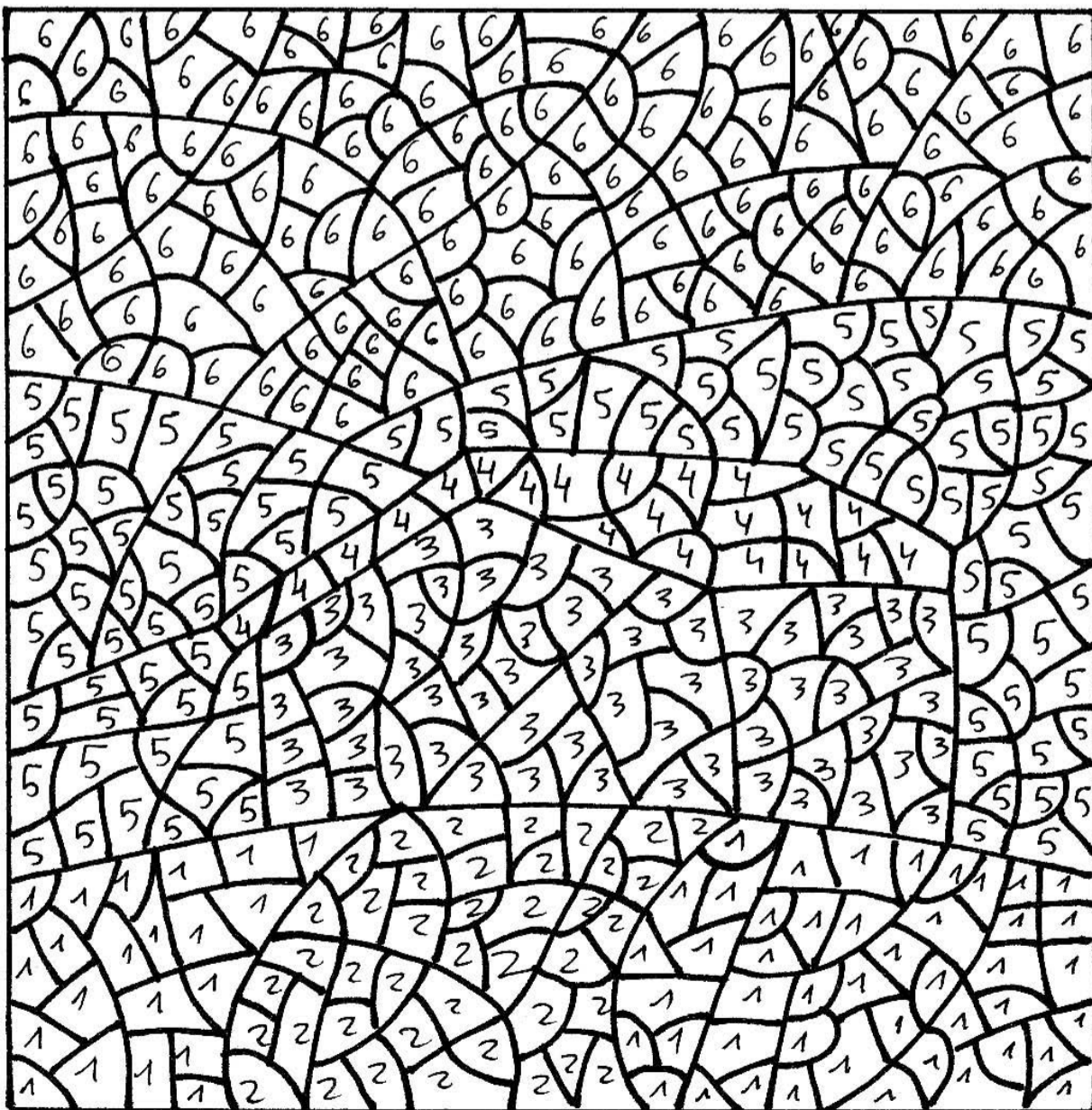
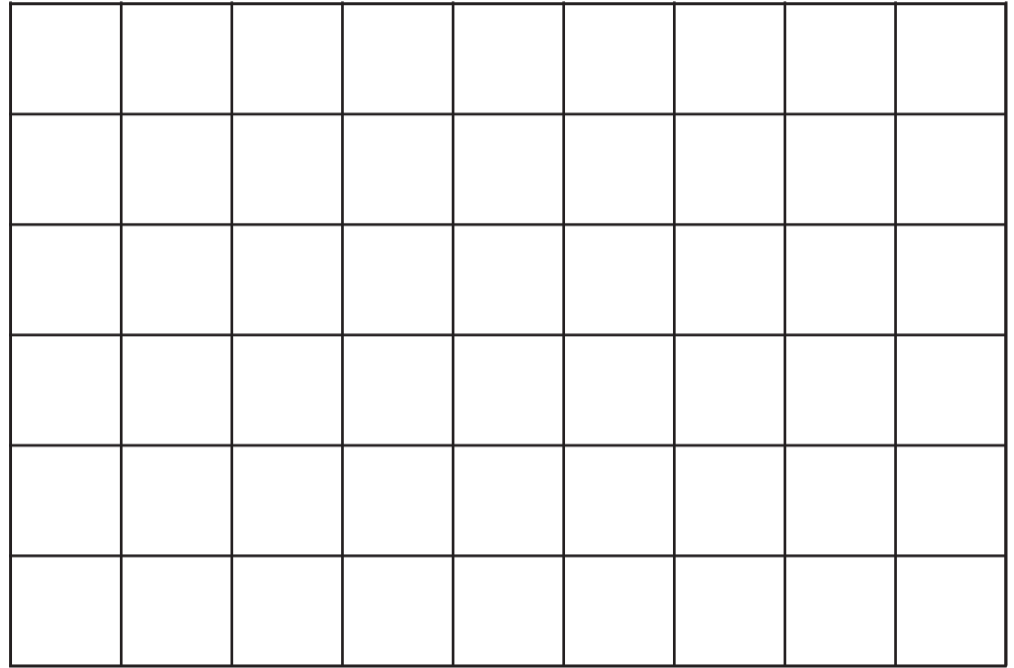
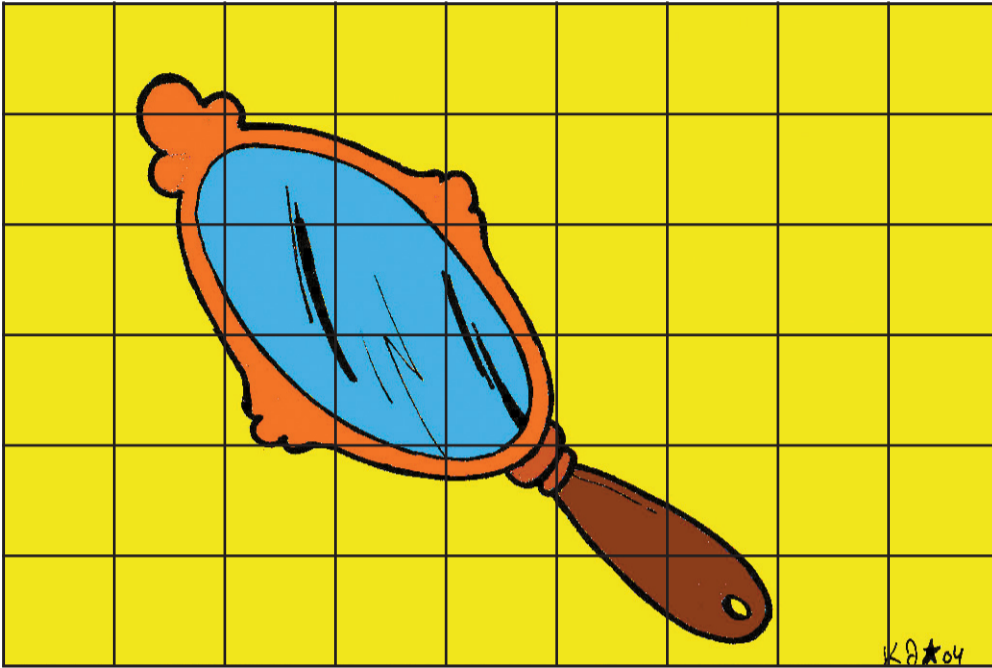


Denbora

1 Kopiatu koadroz koadro

Irudikoa Edurne Zuriren ispilua da. Gustuko al duzu? Ea hutsik dauden koadroetan ispilu bera marrazteko gai zaren.



2 Margotu eta asmatu

Mikelek oporraldi ederrak igaro ditu, baina jakin nahi al duzu non?

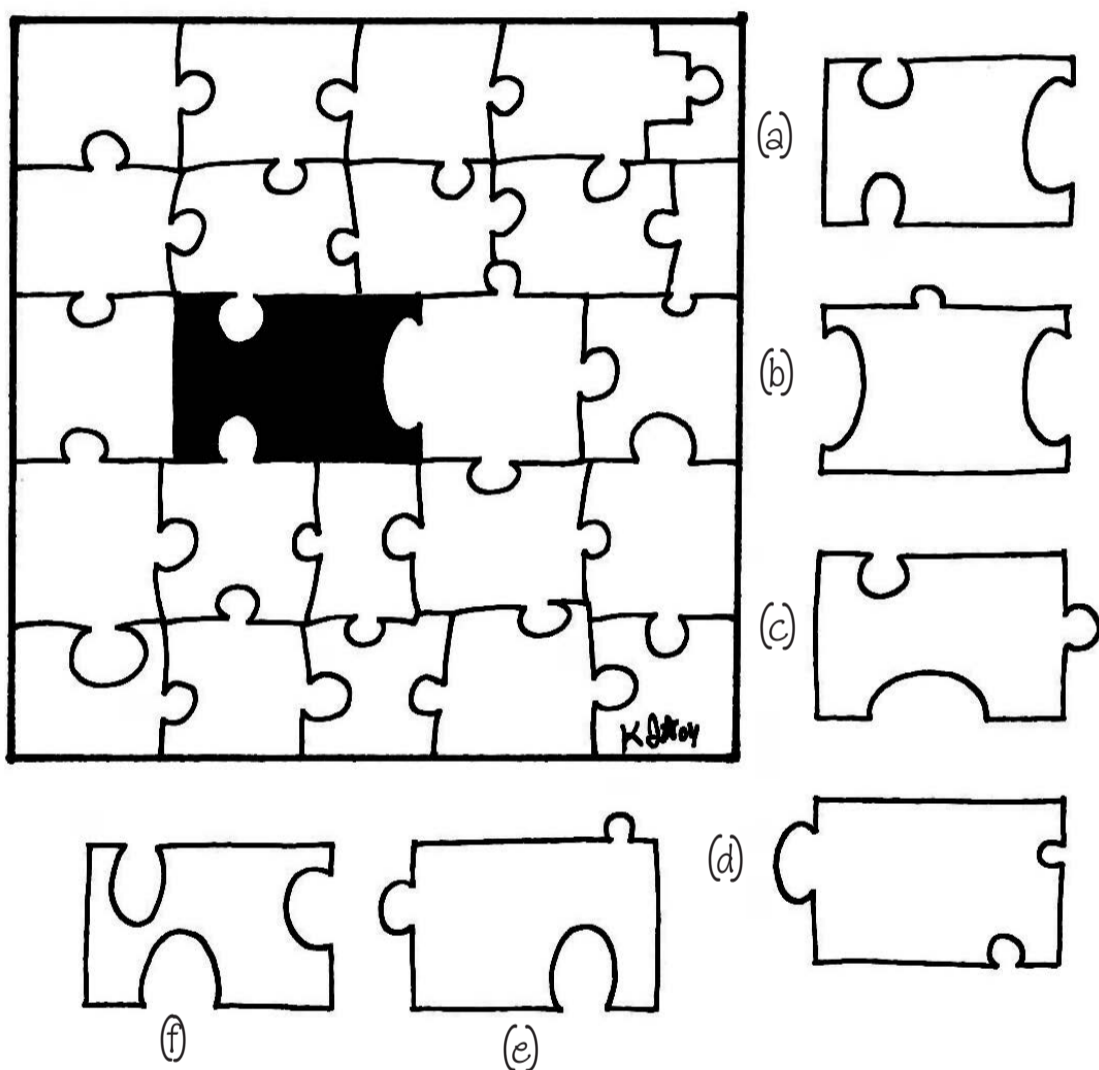
Margotu zenbaki bakoitza dagokion kolorean, eta berehala jakingo duzu.

- 1. berde argia
- 2. grisa
- 3. horia
- 4. gorria
- 5. berde iluna
- 6. urdin argia

-pasa

3 Puzzlea

Ander buru-belarri lanean jarri da, eta arratsalde osoan puzzlea osatzeko astia eman dio. Hara, ez da egia! Pieza bat falta da. Zein?



4 Sarraileak

Naiarak bizikletaren giltzarrapoko bi giltza ditu. Multzo honetan bi giltza berdin daude.



Erantzunak: 2.-Baserrí bat. 3.-A. 4.-3 eta 5.

Ilunpeko muga

Gauetz edo ilunpean jolasteko joko aproposa da. Disimulu ona izatea eta antzezteko dohainak izatea lagungarria da oso. Kontuz mugako zaintzaileekin!!



1 Jokatzen hasi aurretik, muga zehaztu behar da jokalarien artean. Lau jokalarietako bat mugaren zaintzaile lanetan ariko da. Gainerako jokalarien zeregina muga zeharkatzea izango da.

2 Lehenik eta behin, muga ikusezin bat finkatu behar da. Kontuan hartu ezkutatzeko aukera ematen duen inguruan ezarri behar dela muga. Muga zaintzaile guztiak jarriko dira, eta alde baten gainerako jokalariek guztiak. Zaintzaileek bakarrik erabil ahal izango dituzte eskuargiak.

3 Jolasa hasi aurretik, jokalariek bakoitzari nortasun agiri bat banatuko zaio. Nortasun agiri horretan, asmatutako izen bat eta haren hiru ezaugarri agertuko dira idatzirik. Ezaugarriak, esate baterako, honako hauek izan daitezke: ez zaizkio gozokiak gustatzen, keinu arraroak egiten ditu begiarekin eta eskuineko eskua itxita dauka.

4 Nortasun agiriak banatzean, jokalariek bakoitzari bost minutu emango zaizkio. Denbora tarte horretan, jokalariek egokitutako ezaugarriak irakurri, eta interpretatzen ikasi beharko dute.

5 Jokoa hasi orduko, jokalariek muga gaintzen saiatuko dira. Zaindariak baten bat harrapatzen badu, bere nortasun agiria eman beharko dio. Zaintzaileak hainbat galdera egingo dizkio harrapatutako lagunari. Uneren batean jokalariek jaso dituen ezaugarrien arabera jokatzeko ez badu, atzera egin beharko du. Zuzen erantzuten badu, aldiz, aurrera egin, eta muga gaintu ahal izango du.

6 Jokalariek guztiak muga gaintzea lortzen dutenean amaituko da jolasa. Bestela, jolaserako finkatu den denbora agortzen denean amaituko da.