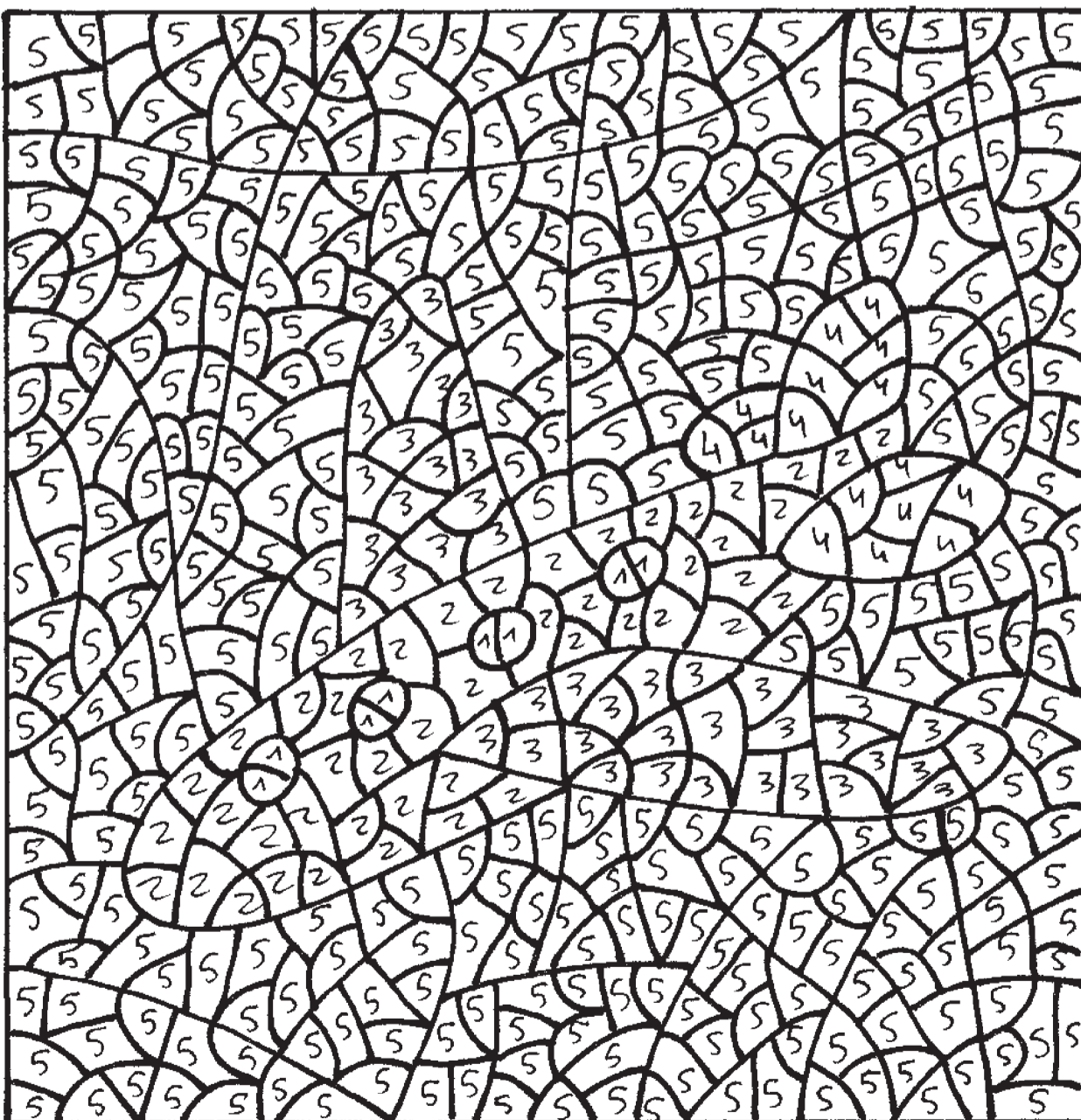
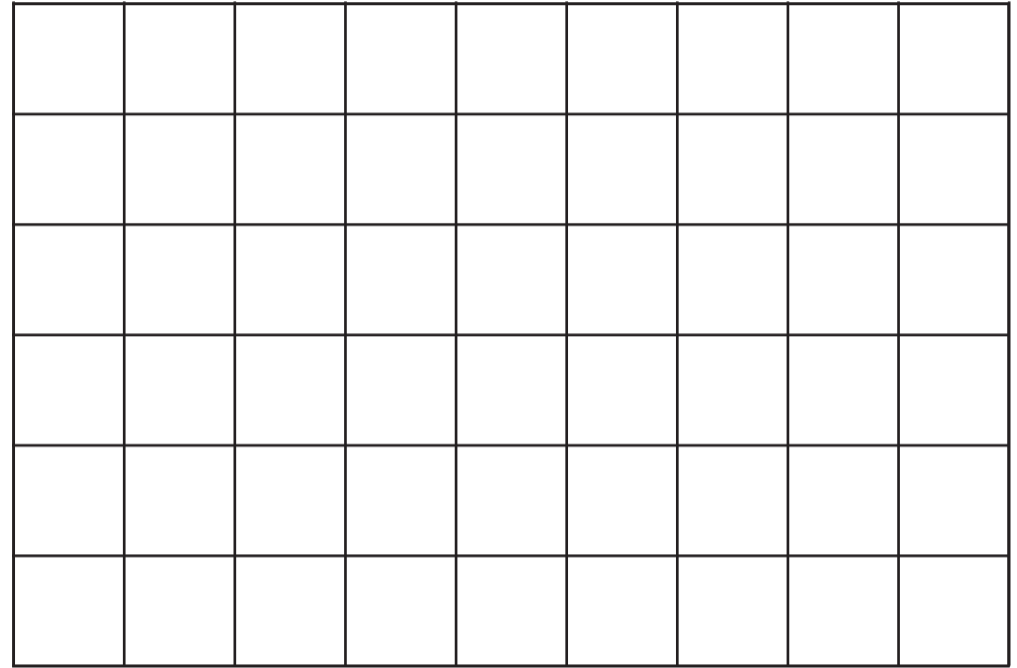
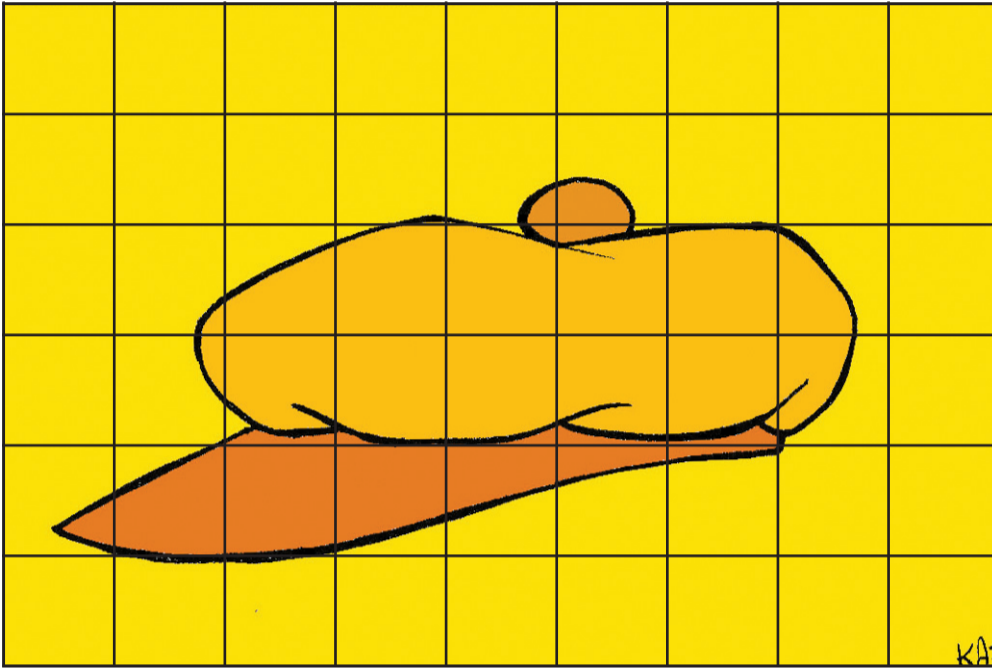


# Denbora

## 1 Kopiatu koadroz koadro

Zure margotzeko gaitasuna probatu nahi dugu. Ea irudiko txapela koadroz koadro kopiatzeko gai zaren. **Animo, artista!!**



## 2 Margotu eta asmatu

Udako oporretan kanpora joan behar omen du Alaznek.

Jakin nahi duzu zein garraiobide erabiliko duen?

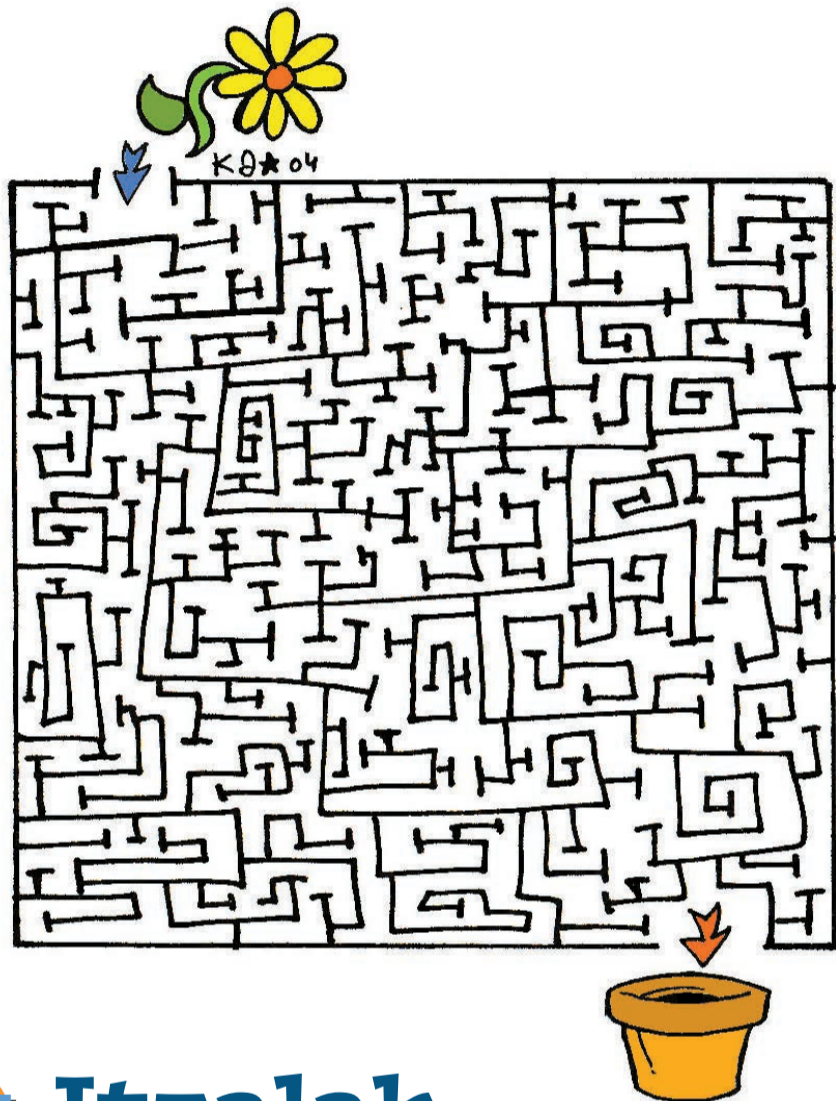
**Margotu, eta asmatuko duzu!**

- 1. orlegia
- 2. horia
- 3. laranja
- 4. gorria
- 5. urdina

# -pasa

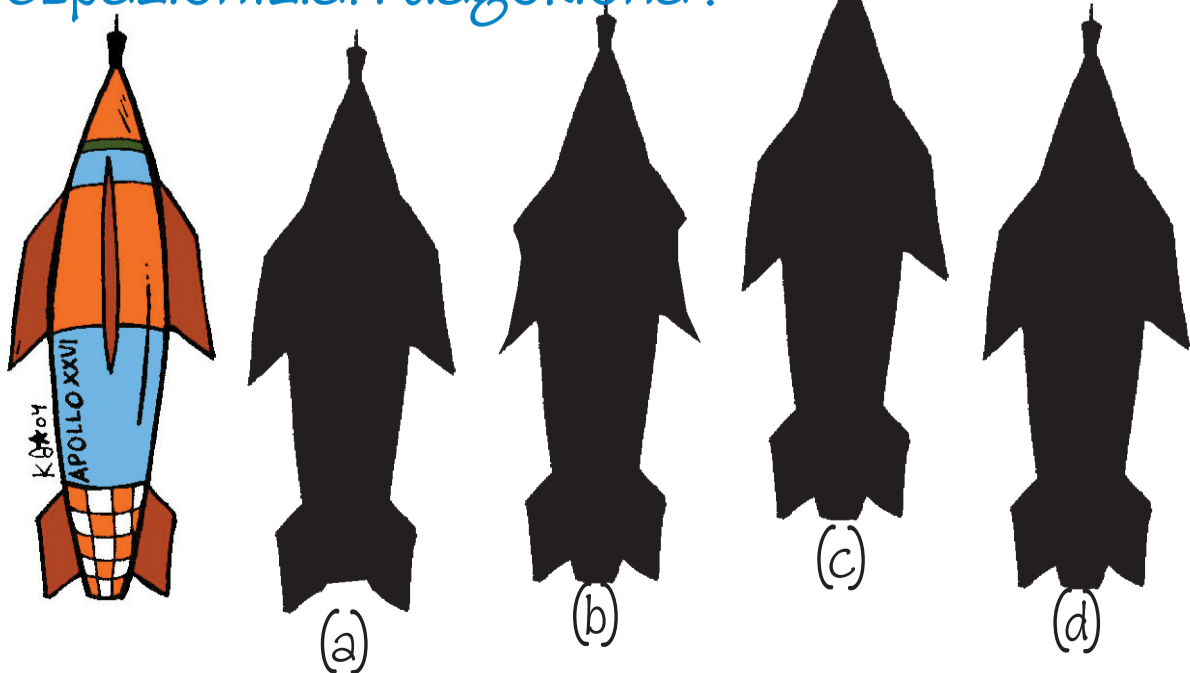
## 3 Labirintoa

Lorea loreontzitik atera du Leirek. Lorea triste dago, eta bere bizilekura itzuli nahi du. Lagunduko al diozu loreontzirako bidea aurkitzen?



## 4 Itzalak

Apolo 26.a espaziontzari argazkia atera zion Koxmek. Argazkiarekin batera hainbat itzal marraztu ditu. Asmatuko al zenuke zein den espaziontzari dagokiona?



## Norgehiagoka jostagarria

Parte-hartzaileen azkartasuna eta abilezia pizteko joko aproposa da. Adi ibili beharko duzu, zure gauzak aurkariak eskura ez ditzan.



- Jokariak bi taldetan banatu behar dute. Bakoitzari arropa zabaltzeko matxarda bat, Klariona bat eta musuzapi bat emango zaizkio.
- Ondoren, jolas eremua finkatu behar da; ahalik eta zabalena izan dadila. Jokalari guztiak sakabanatu egingo dira.
- Talde ezberdinetako bi jokalarik topo egiten dutenean, *erronka* oihukatu behar dute. Aurkaria ikusi eta *erronka* oihukatzen duen lehen jokalaririk norgehiagokarako zein tresna erabiliko duen erabakiko du.
- Klariona aukeratzen badu, aurkariaren oina lehenengo margotzea lortzen duen jokalaririk irabaziko du *erronka*. Kasu horretan, norgehiagoka galdu duen jokalaririk bere klariona eman beharko dio aurkariari.
- Arropa zabaltzeko pintza hautatzen badu, berriz, aurkariaren arropatik zintzilikatzea lortzen duen lehena izango da garaile. Galdu duenak, berriz, bere matxarda emango dio irabazleari.
- Musuzapia aukeratzen badu, jokalaririk bakoitzak galtzetako atzeko poltsikoan ezarri beharko du musuzapia. Jokalariaren zeregina aurkariari musuzapia kentzea izango da. Musuzapia kentzea lortzen duen lehen jokalaririk irabaziko du lehia, eta besteak bere musuzapia eman beharko dio aurkariari.
- Hitza duen jokalaririk aurkariak ez duen tresna bat aukeratzen badu lehiatzeko, ez da norgehiagokarik izango, eta zuzenean *erronka* esan duen jokalaria izango da irabazlea. Jokalari batek matxarda, musuzapia eta Klariona galtzen badu, kanporatua gertatuko da.
- Handik pixka batera, jokalaririk guztiak bilduko dira, eta bakoitzak zenbat material duen kontatu beharko du, hau da, zenbat matxarda, zenbat musuzapi eta zenbat klariora dituen. Material gehien eskuratu duen taldea izango da garaile.