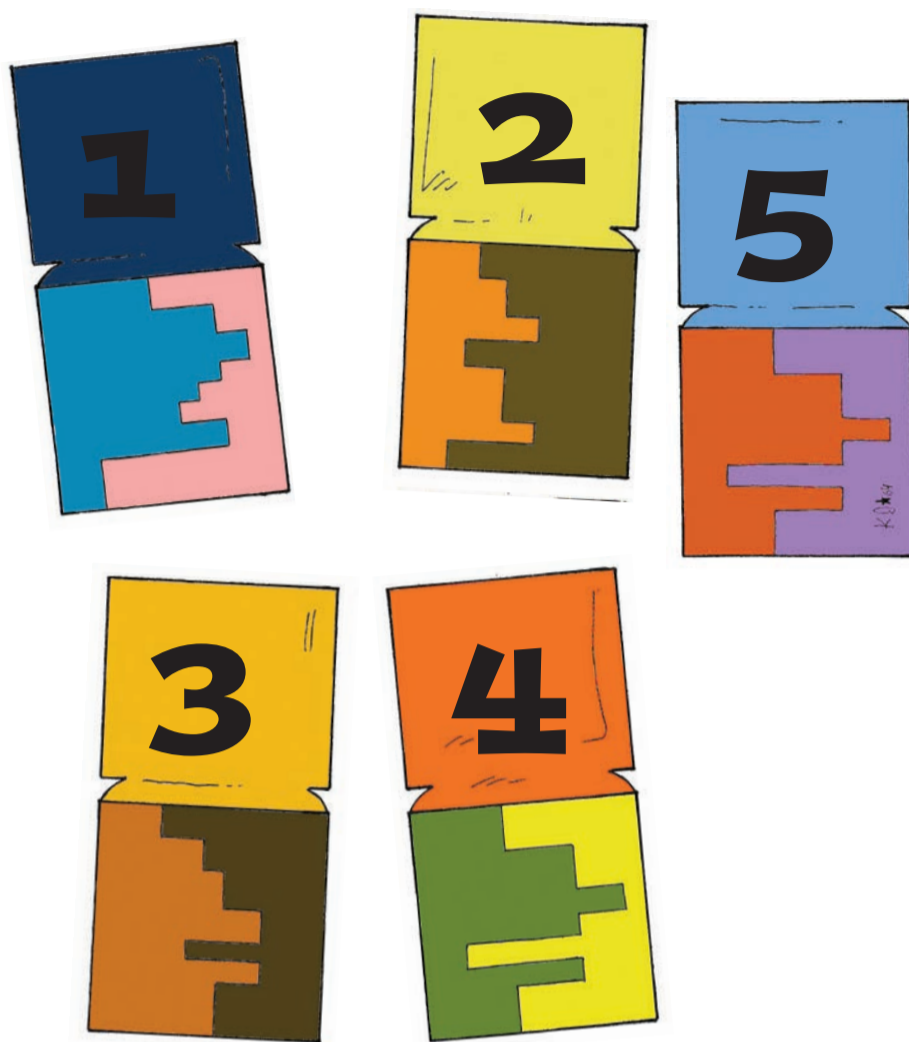


Denbora.

1 Hizki salda

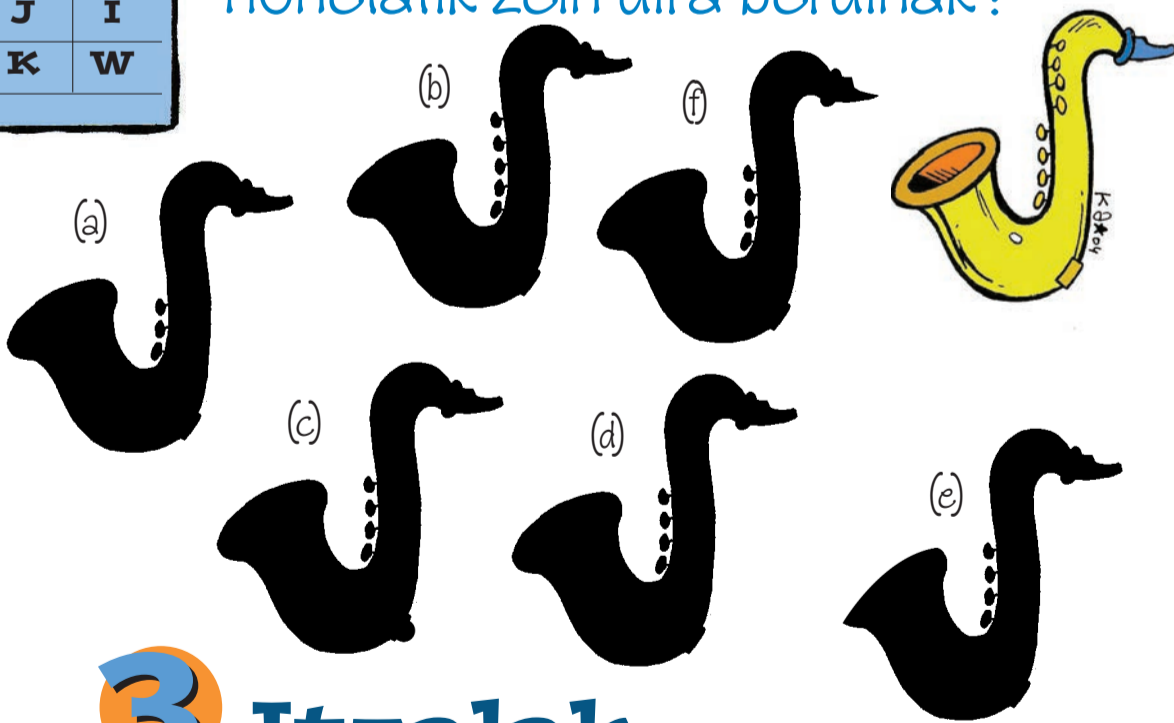
Hau da hau nahaste-borrastea! Gezurra badirudi ere, hizkien multzo honetan alboan adierazitako hitzak daude ezkutaturik. Ikusten al dituzu?

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



2 Sarraileak

Amaiak aspaldian ikasi zuen oso garrantzitsua dela giltzen kopiak egitea. Hala, bere kutxa sekretuaren bi giltza ditu. **Multzo honetatik zein dira berdinak?**



3 Itzalak

Mikel saxofoia jotzen ikasten ari da. **Asmatuko al zenuke itzal hauen artean zein den Mikelen saxofoiarena?**

**Jarraitu
Ogia
Legatz
Goizero
Lanpetu
Arrain
Herensuge**

-pasa

4 Hitzekin jolasean

Hizki gutxirekin hamaika hitz osa daitezke. Goian ematen diren hizkiak erabilia, osa itzazu ahalik eta hitz gehienak. Ez duzu hizki guztiak erabili beharrik.

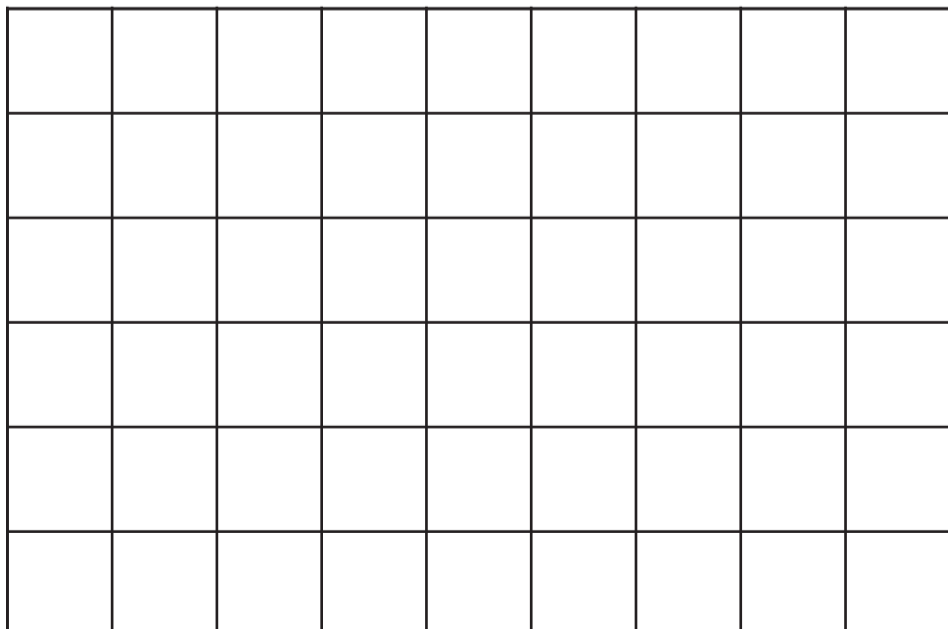
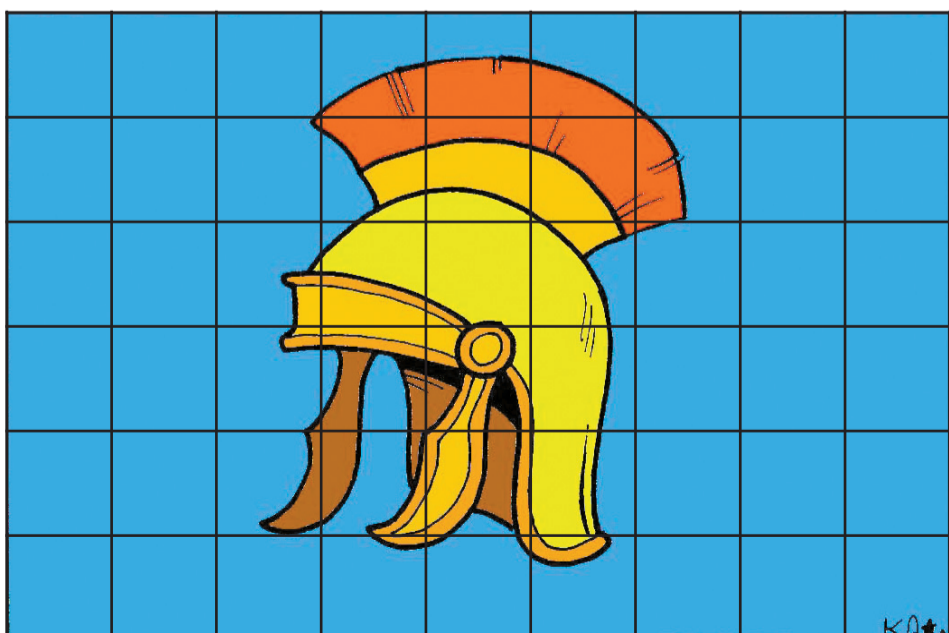
K O I E P T A R A

A R K U A S K O Z

5 Kopiatu koadroz koadro

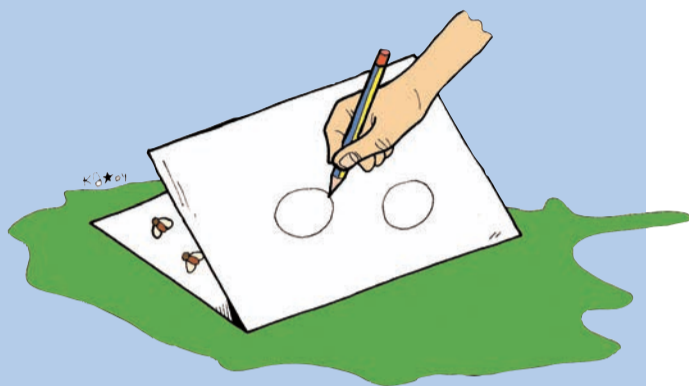
Erromatarren kasko bat marrazteko eskatu dio irakasleak Eiderrei.

Lagunduko al diozu irudiko kaskoaren berdina marrazten?



Euliak harrapatzen

Jokalariaren zeregina da aurkariak orrian marraztutako eulia harrapatzea. Dirudien baino zailagoa da, beraz; zortea eskutik edukitzea lagungarria da



1 Orri bat hartu, eta erdibitu egin behar da. Orriaren alde batean jokalaria batek euli bat marraztuko du.

2 Eulia ezkutaturik gerra dadin, orria erditik tolestuko dugu berriro. Tolesteko garaian, kontuan hartu euliak barruko aldean geratu behar duela ezkutaturik (ikus irudia). Beste jokalaria batek biribil bat marraztuko du orriaren gainean, azpian ezkutaturik dagoen eulia harrapatu nahian. Biribila birritan marraztu behar da, eulia dagoen aldean biribilaren arrastoa ongi markatu gerra dadin.

3 Orria zabalduko dugu, eulia jokalaria marraztutako biribilaren erdian dagoen edo ez egiaztatze. Eulia biribilaren erdian geratzen bada edo zatiren bat bederen barruan bada, ehiztari jokalaria irabaziko du jokaldia.

4 Eulia harrapatu ez badu, berriaz, eulia marraztu duen jokalaria izango da garaile. Kasu horretan, beste euli bat marraztu beharko du. Ehiztari jokaldia irabazi nahi badu, eulia harrapatu beharko du.