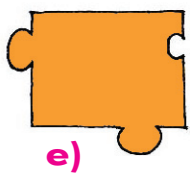
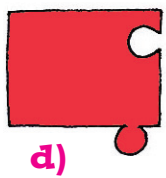
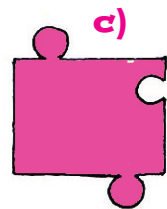
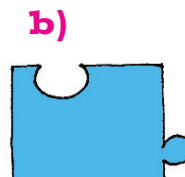
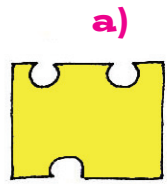
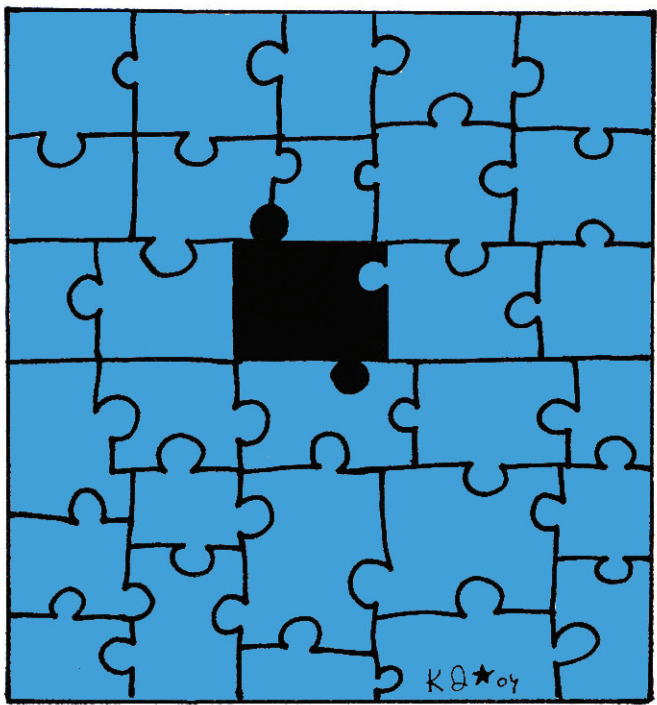


Denbora-

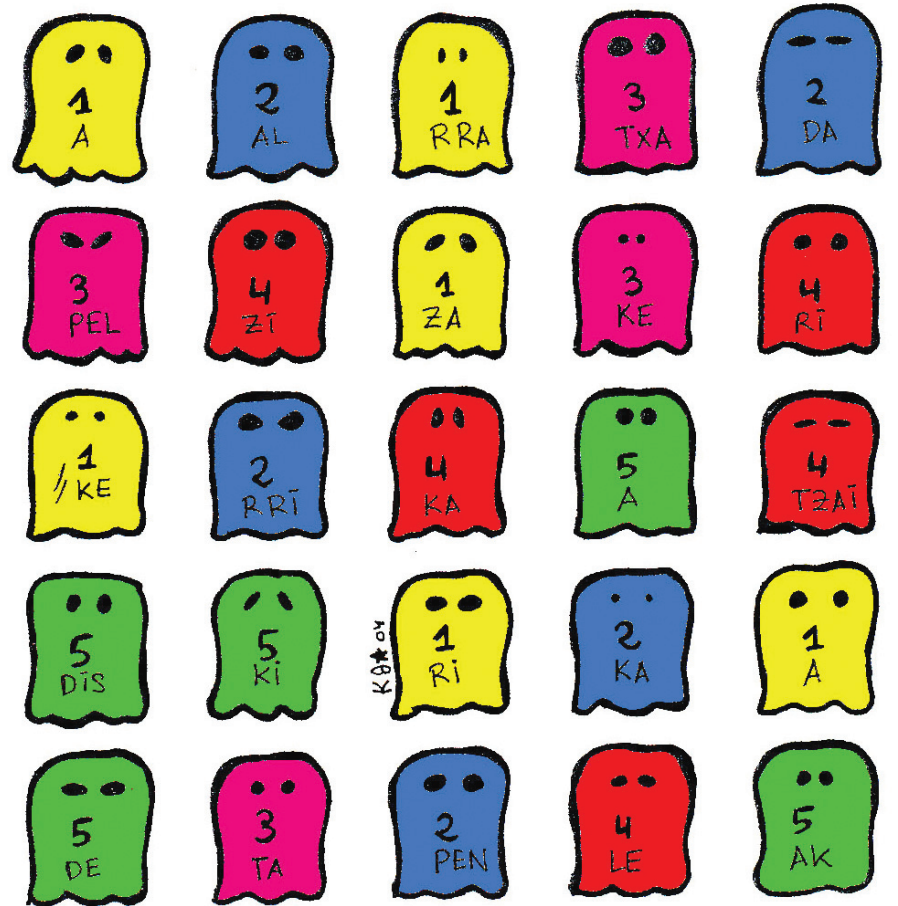
1 Puzzlea

Bittor puzzlea amaitua zuelakoan zegoen, baina kokatzeko azken pieza falta zaiola ohartu da. **Badakizu zein den falta den zatia?**

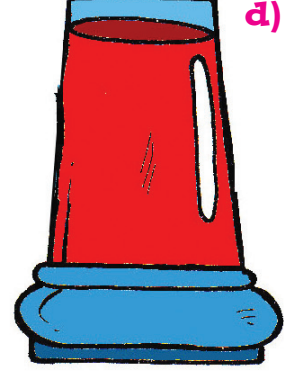
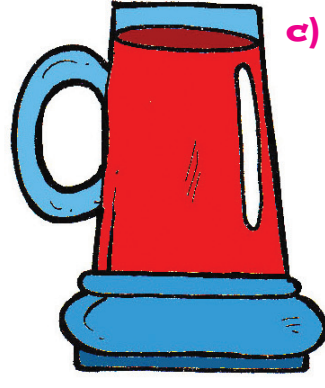
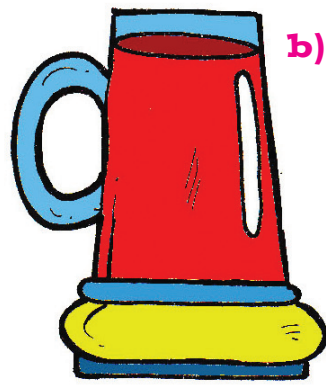
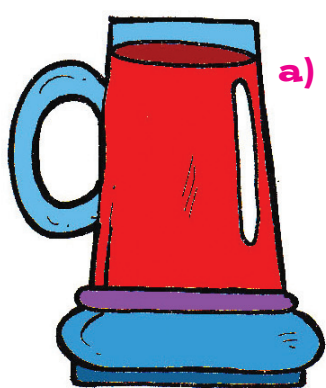


2 Mamuen mezua

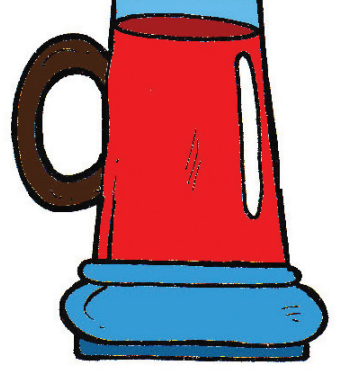
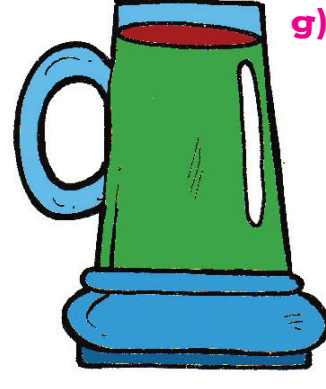
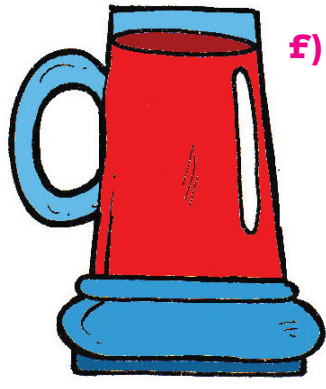
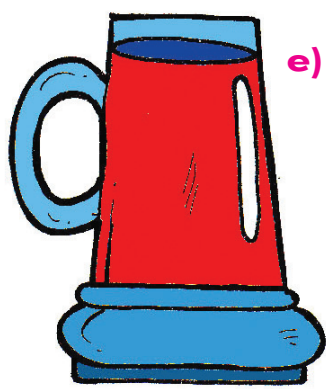
Mamuak zer bait esan nahian dabilta. Kolore bereko mamuek soinean dituzten hizkiak lotu, eta hitz bat osatuko duzu.



3 Bikiak



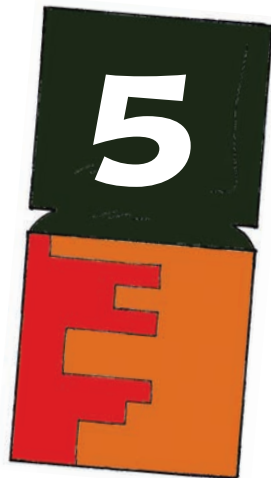
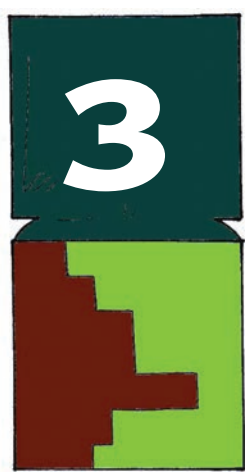
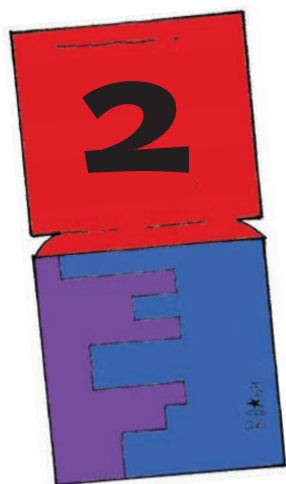
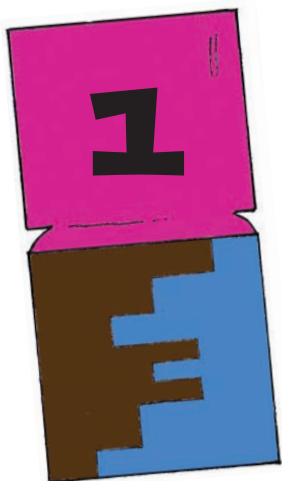
Osabaren tabernan izan da Jon goizean. Barraren gainean edalontzi ugari zeuden, denak ezberdinak. Horietako bi, ordea, berdin-berdinak dira. **Zein?**



-pasa

4 Sarraileak

Hona hemen Tomasen eta Julenen giltzak. Bakoitzak bereak ditu, eta ezberdinak dira. Horietako bat bakarra errepikatzen da. Zein?



5 Hizki salda

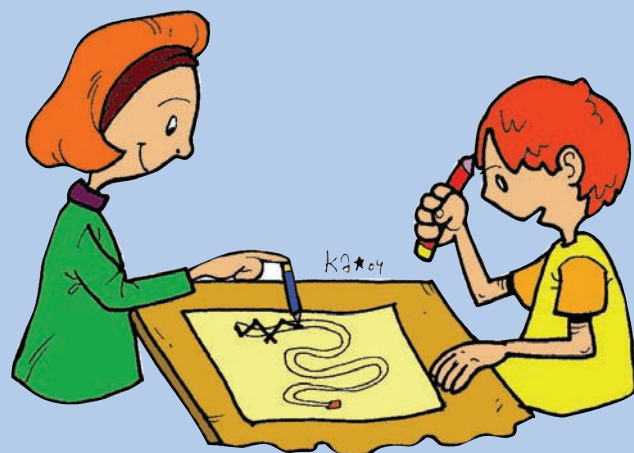
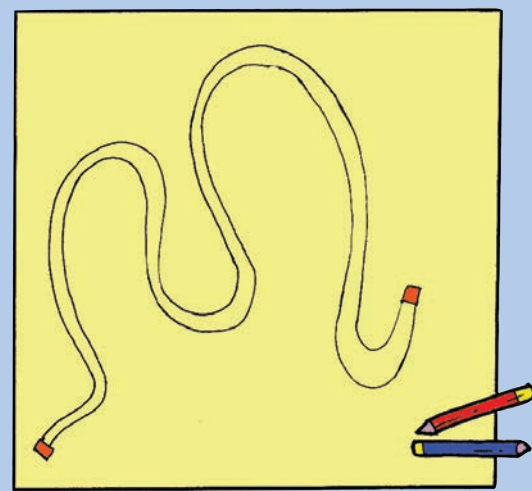
Zenbat hizki dauden lauki honetan! Ea hizkien nahaste-borraste honetan Euskal Herriko zazpi probintzien izenak aurkitzen dituzun. Animo!!

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

bizkaia
gipuzkoa
araba
nafarroa
nafarroa behekoa
lapurdi
zuberoa

Segi bideari

Joko lasaia eta erraza dirudi, baina, irabazteko, oso abila izan behar da, bidea egitea dirudien baino zailagoa baita



1 Jokoa hasi aurretik, ibilbide bat marraztu behar da paper batean. Bideak zentimetro bateko zabalera izan behar du.

2 Txandaka, jokalaria bakoitzak bere boligrafoa irteeran ipiniko du. Garrantzitsua da jokalariek kolore ezberdinetako boligrafoak erabiltzea, bakoitzak zein bide egin duen jakiteko. Jokalari batek zutik eutsi behar dio boligrafoari, hatz bakarrarekin. Boligrafoa zanpatu, eta lerro bat marraztuko du aurrez egindako ibilbidean.

3 Beste jokalaria gauza bera egingo du. Berriro lehenengo jokalariaren txanda iristean, hasieran boligrafoa utzi duen lekutik abiatuko du bidea. Pixkanaka-pixkanaka ibilbidean aurrera egingo dute jokalariek, bakoitzak bere koloreko marrak eginez.

4 Helmuğara lehenengo iristen den jokalaria izango da garaile.

Erantzunak: 1.-c. 2.-Arrazakeria, aldarrikapen, txapelketa, zirrikatzaila eta adiskideak. 3.-c eta f. 4.-2 eta 5.