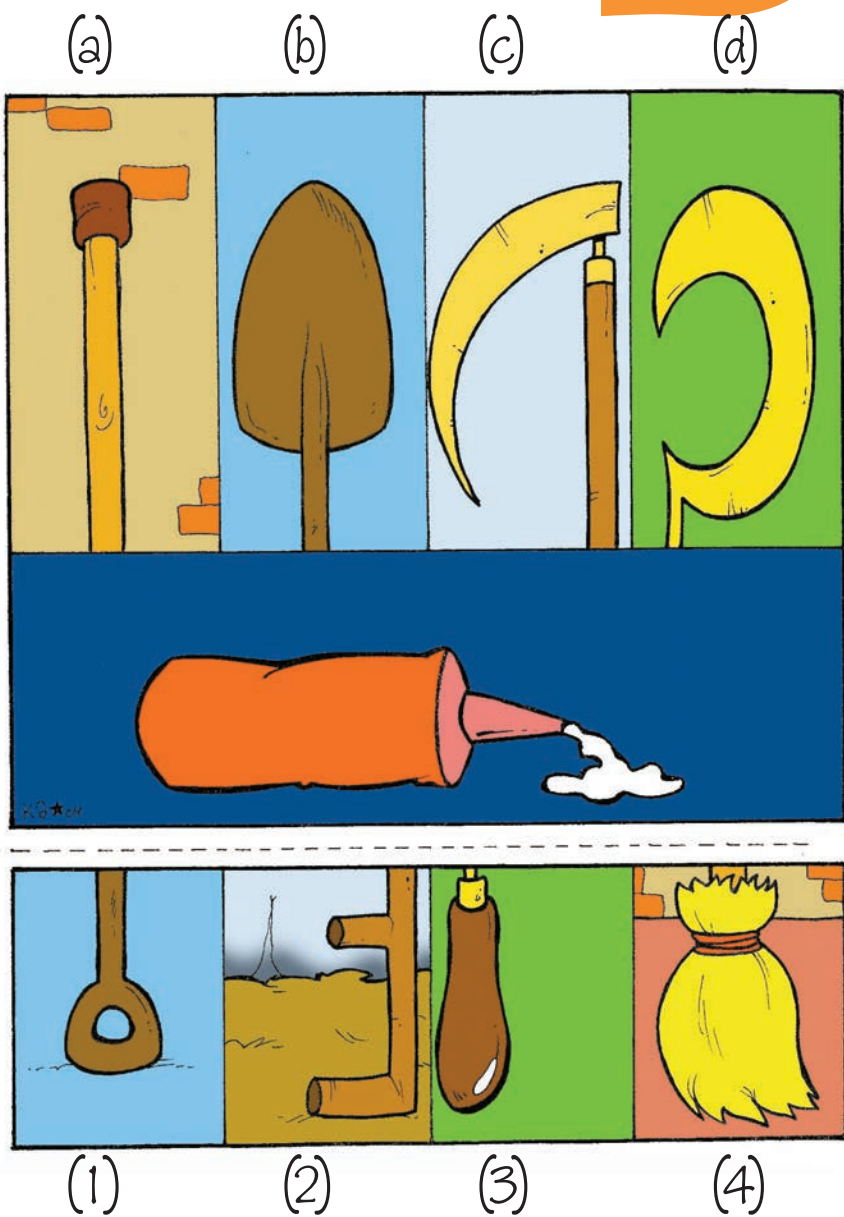


# Denbora-



## 1 Moztu eta osatu

Palaren, erratzaren, igitaiaren eta segaren marrazkiak bi zatitan banatu ditu Jonak. Irudia osatzea da zure lana. Hala, bada, beheko irudien artean bilatu goiko zatiei dagokiena.

## 2 Hitzekin jolasean

Hizkiak jarraian irakurtzen badituzu, ez da ezer ulertzen. Hizkiak lekuz mugitzen badituzu, ordea, hitz asko osa ditzakezu. Ea zenbat hitz sortzen dituzun!!

A I T Z R X E R A

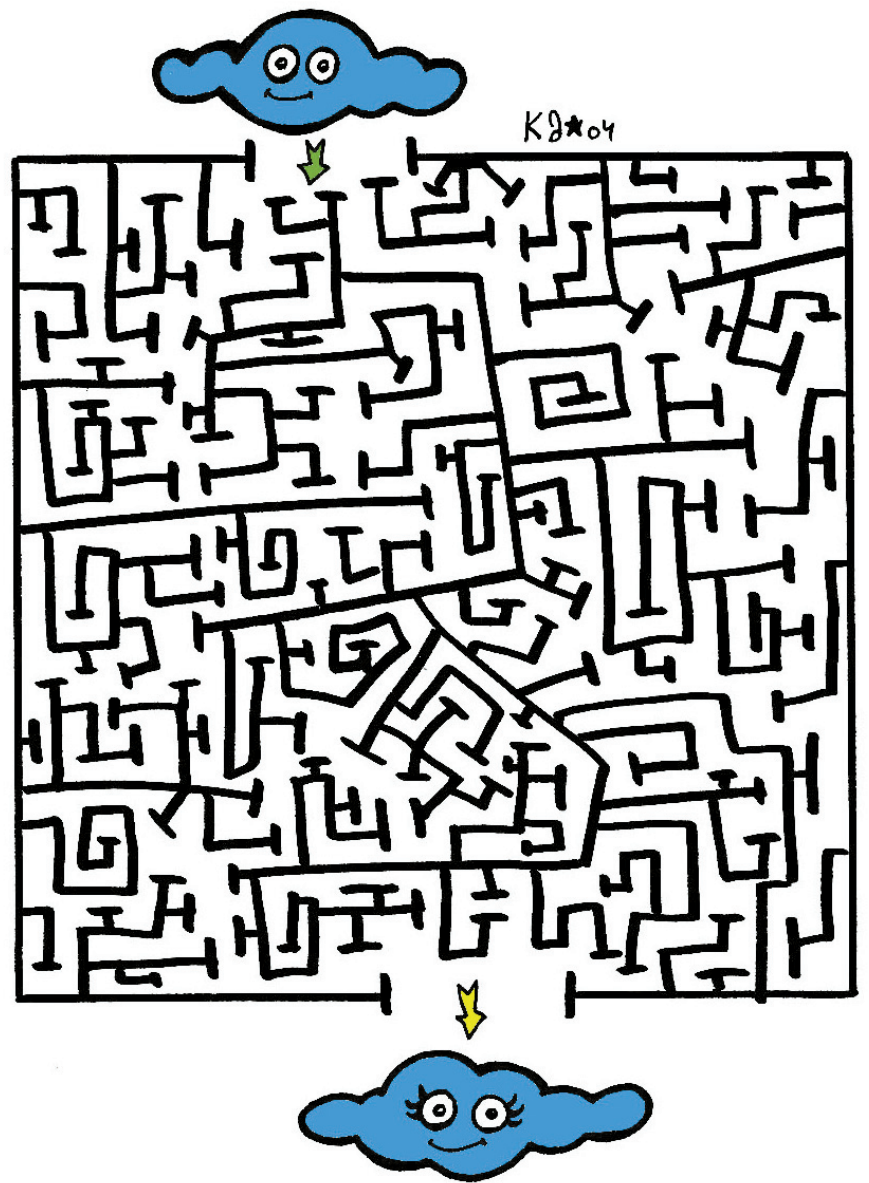
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

M G A I K O A R N

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## 3 Labirintoa

Bi lainoak elkarrekin ari ziren jolasean, baina haize bolada bortitz batek sakabanatu ditu. Zein bide hartu behar du goiko lainoak bere lagunarekin elkartzeko?



# - pasak

4

## Hitz gurutzatuak

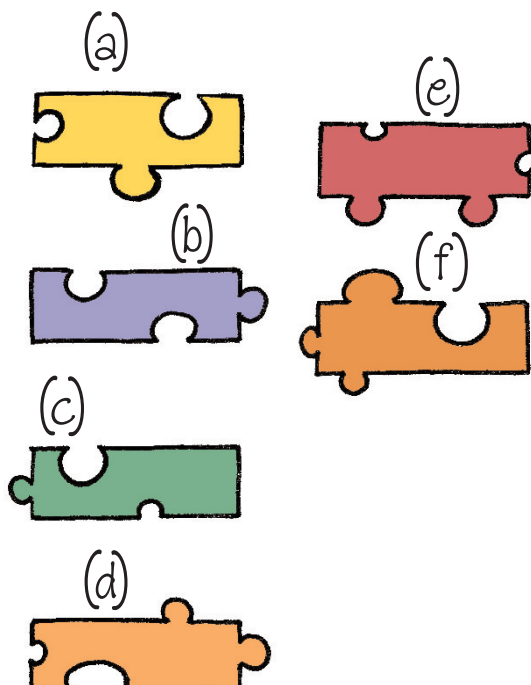
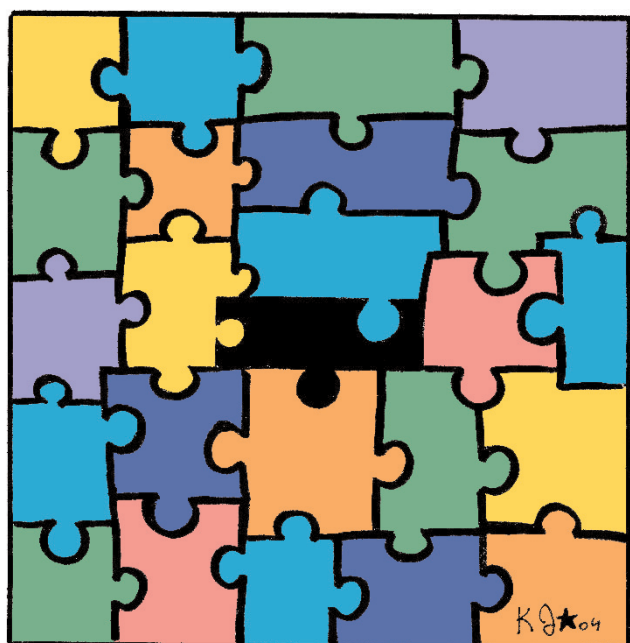
- Hegazkina
- Kamioia
- Kotxea
- Txirrinda

Garraiobideei buruzko lana prestatzen ari dira eskolan. Hauexek dira lanean aipatu dituztenak. **Kokatu zerrenda dauden garraiobideak alboko hitz gurutzatuan.**



## 5 Puzzlea

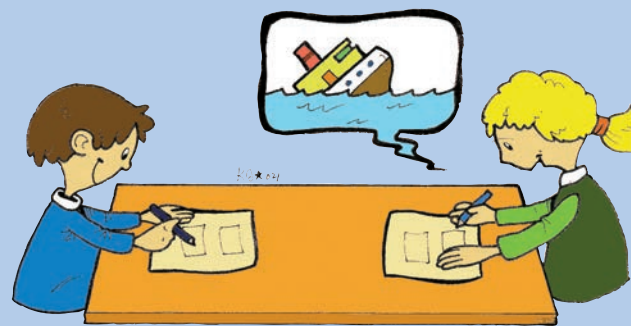
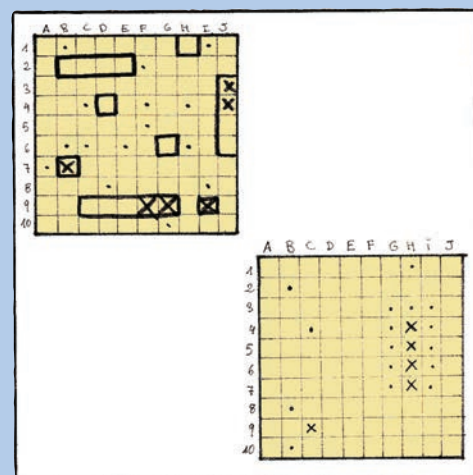
Pelloren urtebetetzea izan zen joan den astean, eta puzzle hau oparitu zioten. **la-ia osatua du puzzlea, baina pieza bat falta zaio. Zein?**



Erantzunak: 1. A-4, B-1, C-2, D-3, E-5. A

## Itsasontziak

Jokalariak marinel lanetan arituko dira joko honetan. Bakoitzak bere itsasontziak uretan jarri ostean, aurkariarenak hondoratu beharko ditu.



**1** Orritxo laukidun bat hartu, eta lauki bat marraztuko dugu. Laukiak zabaletara hamar karratu izango ditu, eta beste hamar goitik behera. Lauki bakoitza hizki batez izendatuko dugu. Laukiaren goiko zatian ipiniko ditugu hizkiak, A letratik hasi eta J arte. Ezkerreko aldean, berriz, zenbakiak ipiniko ditugu, 1 zenbakitik hasi eta 10 zenbaki arte. (Begiratu irudian nolako laukia egin behar den). Hala, lauki bakoitza zenbaki eta letra batez izendatuko dugu. Azpian, ezaugarri berak dituen beste lauki bat marraztu.

**2** Jokalari bakoitzak hainbat itsasontzi kokatu beharko ditu marraztutako laukietan: bost hutsune hartzen dituen itsasontzi bat, lau hutsune betetzen dituzten 2 ontzi eta hutsune bakarreko 5 itsasontzi. Itsasontziek ezin dute elkar ukitu.

**3** Itsasontziak kokatu ostean, jokalaria batek lauki baten izena emango dio aurkariari: A3, esaterako. Aurkariak bere laukian begiratu beharko du. Aurkariak esandako laukia hutsik bada, *ura esango* dio; laukian, aldiz, itsasontziaren bat bada, *ukitua* esan beharko dio. Itsasontziaren zati bakarra ukitu beharrean itsasontziaren zati guztiak aukeratu baditu, *hondoratu* esan beharko du.

**4** Aurkariak erantzuten diona bigarren laukian idatziko du jokalaria. Hala, *ura* esaten dion lekuan puntu bat ipiniko du, eta *ukitua* esaten dionetan, berriz, *ixa* bat marraztuko du. Behin *ukitua* esaten dionetan, gutxi gorabehera itsasontzia non dagoen jakingo du jokalaria, eta inguruko laukiak izendatuko ditu, itsasontzia hondoratu arte. Beste jokalaria *ura* esaten dion arte, laukiak izendatzen joango da.

**5** Kasu horretan, beste jokalaria hasiko da laukiak esaten. Aurkariaren itsasontzi guztiak lehenengo hondoratzen dituen jokalaria irabaziko du partida.