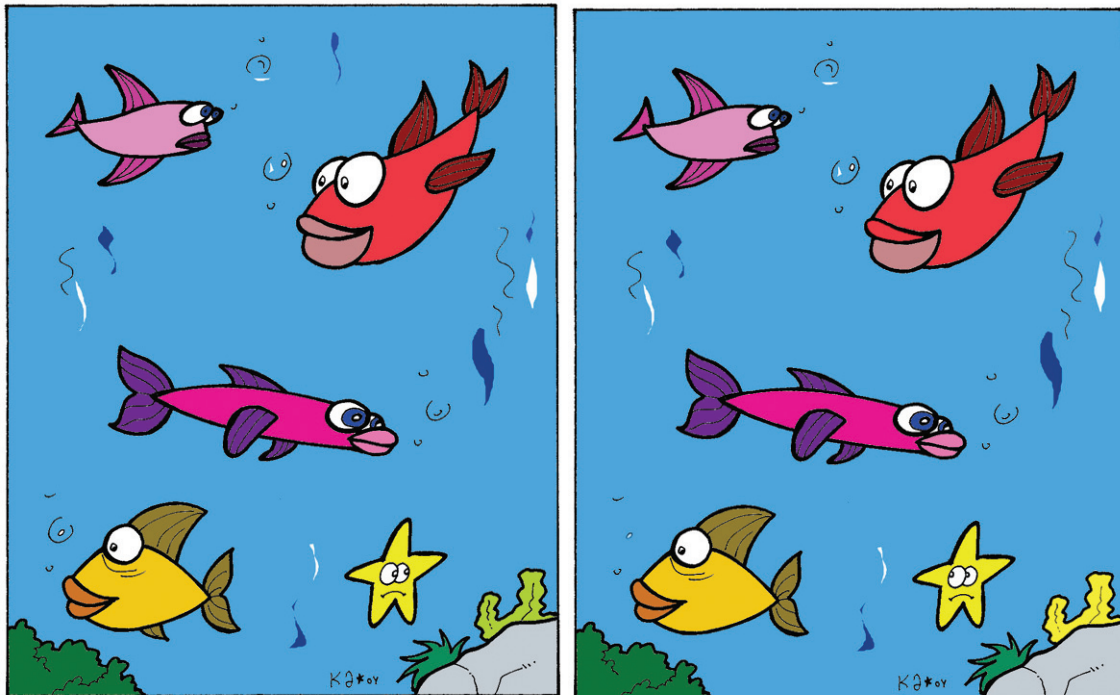


Denbora-

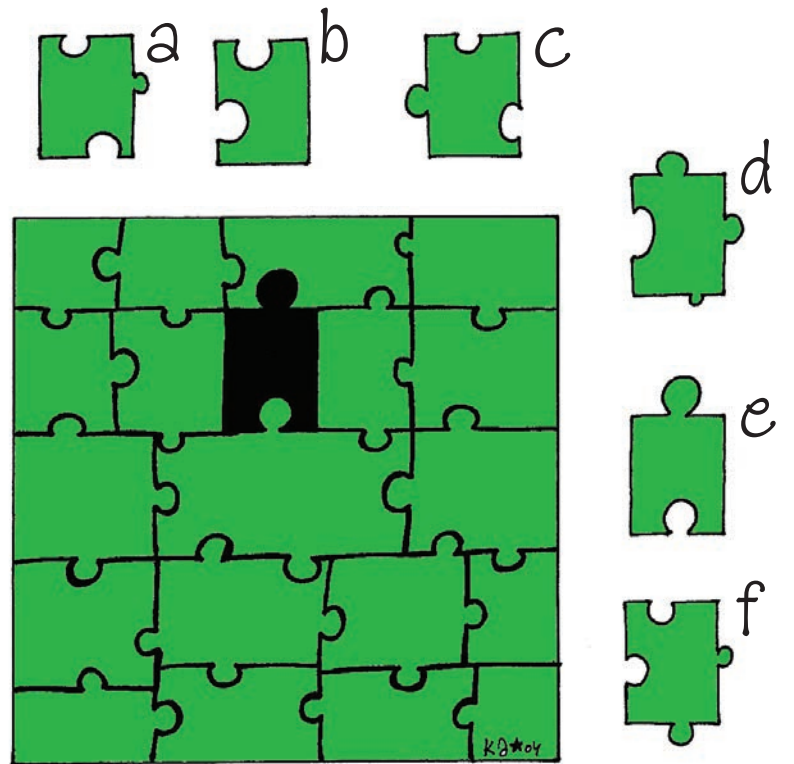
1 Ezberdintasunak

Uxueren arrainontzian askotariko arrainak bizi dira. Hona arrainontziari atera dizkion bi argazki. Bi irudien artean zazpi ezberdintasun daude. **Ea aurkitzen dituzun!!**



2 Puzzlea

Olentzero puzzleak egiten aritu da haurrei oparitzeko. Puzzle honetatik zati batek ihes egin du. **Zein zati falta da?**



3 Sagu jakintsua

Kaixo, lagunak!! Kontrolatzen al duzue musika mundua? Hala bada, ea lotzen dituzuen musikari bakoitza bere musika tresnarekin. **Aurrera!!**



Paco de Lucia	tronpeta
Louis Armstrong	pianoa
Jerry L. Lewis	gitarra

ERANTZUNAK: 2.- 3.- Paco de Lucia eta gitarra, Louis Armstrong eta tronpeta, Jerry L. Lewis eta pianoa. 5.- 1.- e/2.- c/3.- a/4.- d/5.- g/6.- d/7.- f. 6.- Lizarra, Leitza, Burlata eta Aoiz.

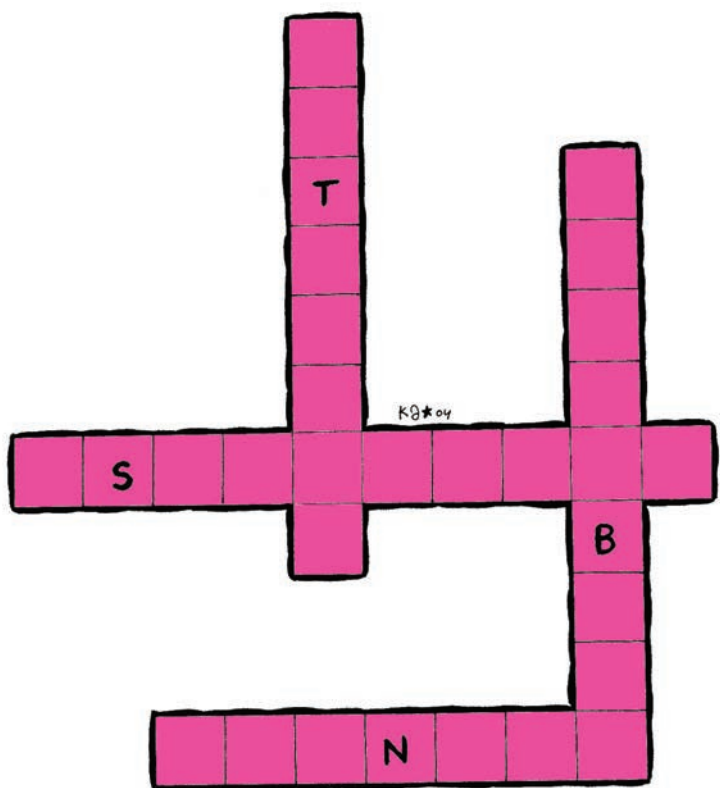
-pasak

4

Hitz gurutzatuak

Zein dira asteko egunak? Badakizkizue, ezta? Orain, txukun-txukun jarri behar duzue egun

bakoitza dagokion hutsunean.



5 Hitzak osatu

Haize bolada batek lurrian zeuden letra guztiak nahasi ditu. Letrak txukun ordenatzea da zure lana.

Non agertzen dira idatziak ezkerreko hitzak?

1	PRESTAKUNTZA	a	AIGETAROL
2	ASMAKIZUNA	b	UXTERPSEM
3	LORATEGIA	c	ANUZIKAMSA
4	MESPRET XU	d	ZTIAHUZ
5	LEHIAKIDE	e	AZTNUKATSERP
6	ZUHAITZ	f	ERADNAL
7	LANDARE	g	EDIKAHIEL

Hitzak marrazten

Sormena, marrazkiak eta irudimena uztartzen dira joko honetan. Ongi marrazten baduzu, aise asmatuko dute taldekideek zer esan nahi duzun. Animo, artista!!!



- Jokalaria bi taldetan banatuko dira. Talde bakoitzak jokalaria kopuru bera izan behar du.
- Taldeak osatuak daudenean, erabaki behar da bi taldeetako nor hasiko den marrazten. Horretarako, zotz egingo dugu.
- Beste taldeak hitz bat pentsatu beharko du. Hitza isilean gordeko dute, gainerako jokalariei deus esan gabe.
- Marrazkilari lanetan ibiliko den taldeak aukeratu du marrazkiak zein taldekidek egingo dituen. Zer marraztu duen igartzea izango da gainerako jokalarien lana.
- Marrazkilariak aurkarien taldera joko du, aukeratu duten hitza zein den esan diezaioten.
- Hitza zein den entzun ostean, marrazkilaria bere jokalariegana hurreratuko da, eta marrazten hasiko da. Marrazkien bidez zer esan nahi duen asmatu beharko dute taldekideek. Marrazkilariak ezin du deus esan; eta ezin du mimikarik egin, ezta soinurik atera ere. Taldekideek, berriz, nahi adina hitz egin dezakete.
- Hitza minutu baten buruan asmatzen badute, taldeak puntu bat eskuratuko du. Orain, talde horri egokituko zaio hitz bat pentsatzea.
- Minutu batean zer esan nahi duen asmatzen ez badute, aldiz, aurkariak irabaziko dute partida, eta beste hitz bat pentsatu beharko dute.

6 Ezkutuko hitza

LIARRAZ
LEIZAT
BURLAAT
AIOZ

Letren saltsa honetan Nafarroako lau herriren izenak ezkututzen dira. Mugitu letrek lekuz, eta osatu izenak.