Denbora-

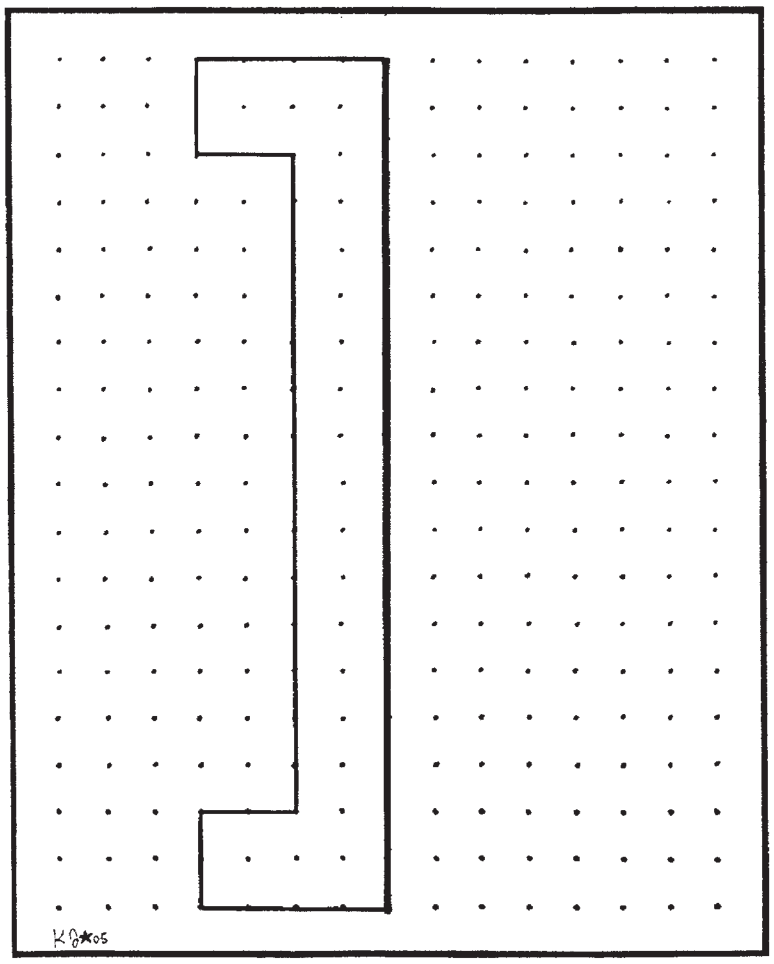
1 Hitzekin jolasean

Jolasaren atalean proposatu dizugun jokoaren antzkoa da hauxe. Kasu honetan, ordea, ez duzu denbora mugarik. Ea zenbat hitz osatzen dituzun ondorengo hizki hauekin!

L E I O Z E U Z L

L O R N E A I G L

2 Simetriak

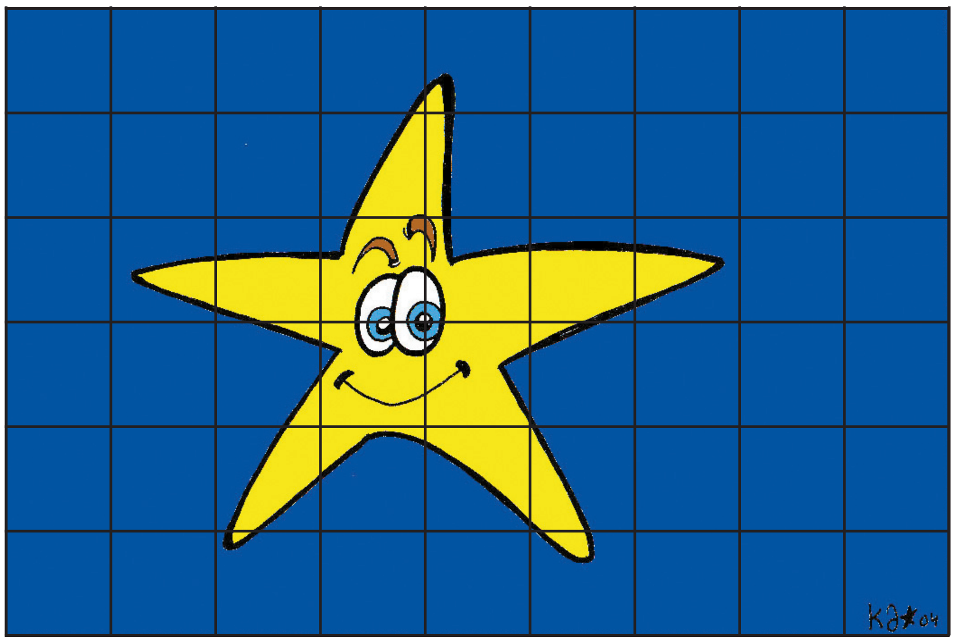


Irudi geometriko hau osatu gabe dago. Irudiaren alboan beste erdia marraztea da zure lana. Marraztu ostean, margotu nahi duzun kolorez.

Erantzunak: **4.-** Beherakada, arrautza, herensuge, gehigarri eta aukera. **5.-** Zapata bat.

3 Kopiatu koadroz koadro

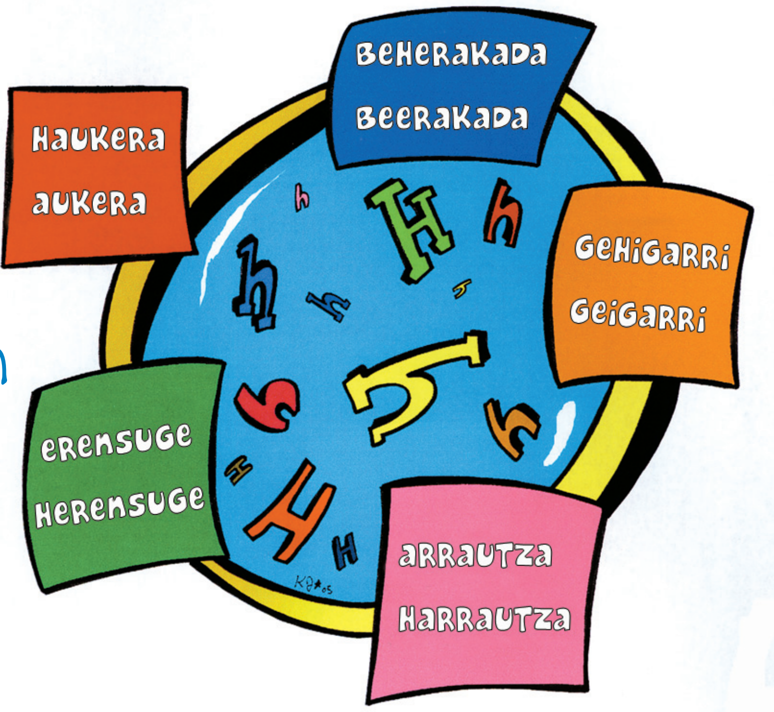
Edurne margolari aparta da. Izarrak eta ilargiak marraztea gustatzen zaio. Ea berak marraztutako izarraren kopia egiteko gai zaren!



-pasa

4 Hitz zuzenaren bila

H hizkiak zenbat buruhauste ematen dizkigun, ezta? Ongi pentsatu, eta ea asmatzen duzun hitz hauetatik zein dagoen zuzen idatzita.



5 Asmatu eta margotu

Zer ahaztu zuen Olentzerok Markelen etxean? Bilatu erantzun egokiak, eta margotu lauki bakoitza dagokion kolorearekin. Hortxe duzu emaitza!!

1.- Nor da Bizkaiko Bertsolari Txapelketako txapeldun berria?

Erantzun zuzena marroiez margotu

1.- Unai Iturriaga.
2.- Igor Elortza.
3.- Fredi Paia.

2.- Zein pilotarik zabaldu dute sagardotegi berria?

Erantzun zuzena laranjaz margotu

4.- Olaizola anaiek.
5.- Galartza anaiek.
6.- Titinek eta Capellanek.

3.- Zein da Osasunako entrenatzailea?

Erantzun zuzena horiz margotu

7.- Jabier Agirre.
8.- Jose Mari Amorrortu.
9.- Ernesto Valverde.

4.- Noiz ospatzen da San Sebastian eguna?

Erantzun zuzena urdinez margotu

10.- Abuztuaren 31n.
11.- Urtarrilaren 20an.
12.- Maiatzaren 1ean.

5.- Zein abeslari ospetsuk zabaldu du aurtengo sagardo denboraldia?

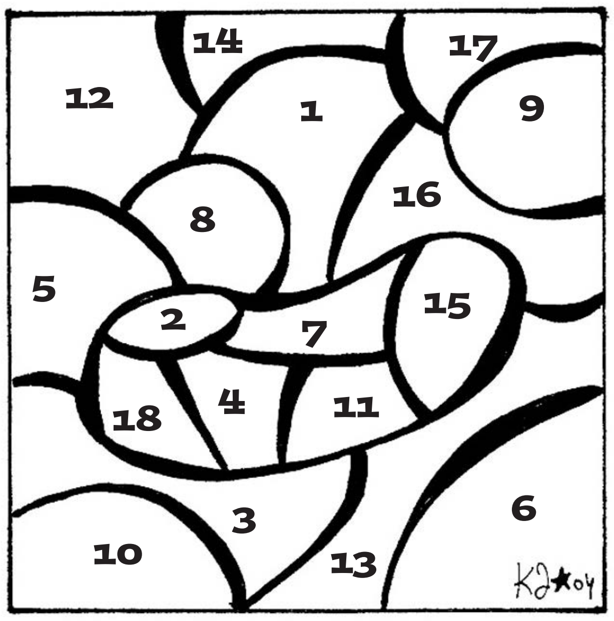
Erantzun zuzena berdez margotu

13.- Afrika.
14.- Alex Ubago.
15.- Ainhoa Arteta.

6.- Zein da Australiako animaliarik ezagunena?

Erantzun zuzena urdinez margotu

16.- Hartza.
17.- Pinguinoa.
18.- Kangurua.



Hitzik luzeenaren bila

Hizki batzuk aukeratu, eta denbora jakin batean ahalik eta hitzik luzeena lortzea da helburua. Eragin buruari, eta animo!

1 Jokalari bakoitzak orri bat eta bolaluma bat hartu behar ditu. Eseri mahaian, eta estali ongi idatzi duzuna, gainerako jokalariek ikus ez dezaten.

2 Jokalari bakoitzak hizki bat esango du ozen, eta gainerako jokalariek euren orrian idatziko dute. Guztira zortzi hizki aukeratu behar dituzte.

3 Hiru minututan emandako hizkiekin hitzak osatzea izango da jokalari bakoitzaren zeregina. Helburua, gainera, ahalik eta hitzik luzeena lortzea izango da. Hitzak osatzeko, aurrez aipatu dituzten hizkiak erabili behar dira, eta behin baino ezin dira erabili.

4 Denbora amaitzen denean, jokalari bakoitzak osatu duen hitzik luzeena aipatuko du. Asmatutako hitz bakoitzeko puntu bat eskuratuko du jokalari bakoitzak. Hitzik luzeena osatu duenak bost puntu gehiago lortuko ditu. Azkenik, inork hizki guztiak erabili baditu, hiru puntu gehiago izango ditu.