

Denbora-

1

Diferentziak

Olatzek bere baserriari pare bat argazki atera dizkio. Aurkitu bien artean dauden zazpi ezberdintasunak.



1 DENBORA-PASA

2 BAINUJANTZI

3 TELEBISTA

4 GRABAZIO

5 HIZTEGI

6 SASKIBALOI

a IZTNAJUNIAB

b OIZABARG

c IOLABIKSAS

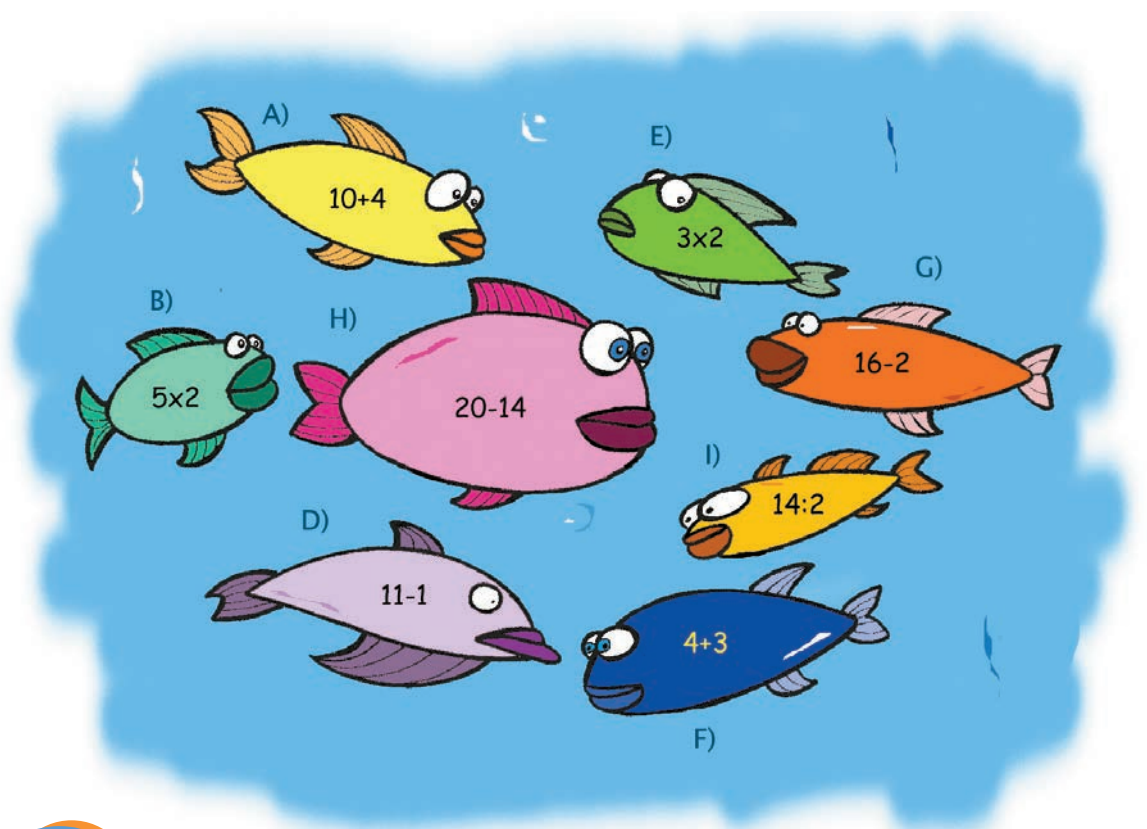
d ATSIBELET

e ASAP-AROBNEB

f IGETZIH

2 Hitzak osatu

Bitorrek hiztegitiko sei hitz desegin ditu, beste modu batera idazteko. Arretaz begiratzen baduzu, ezkerreko hitzak eskuinean idatziak daudela ohartuko zara. Non?



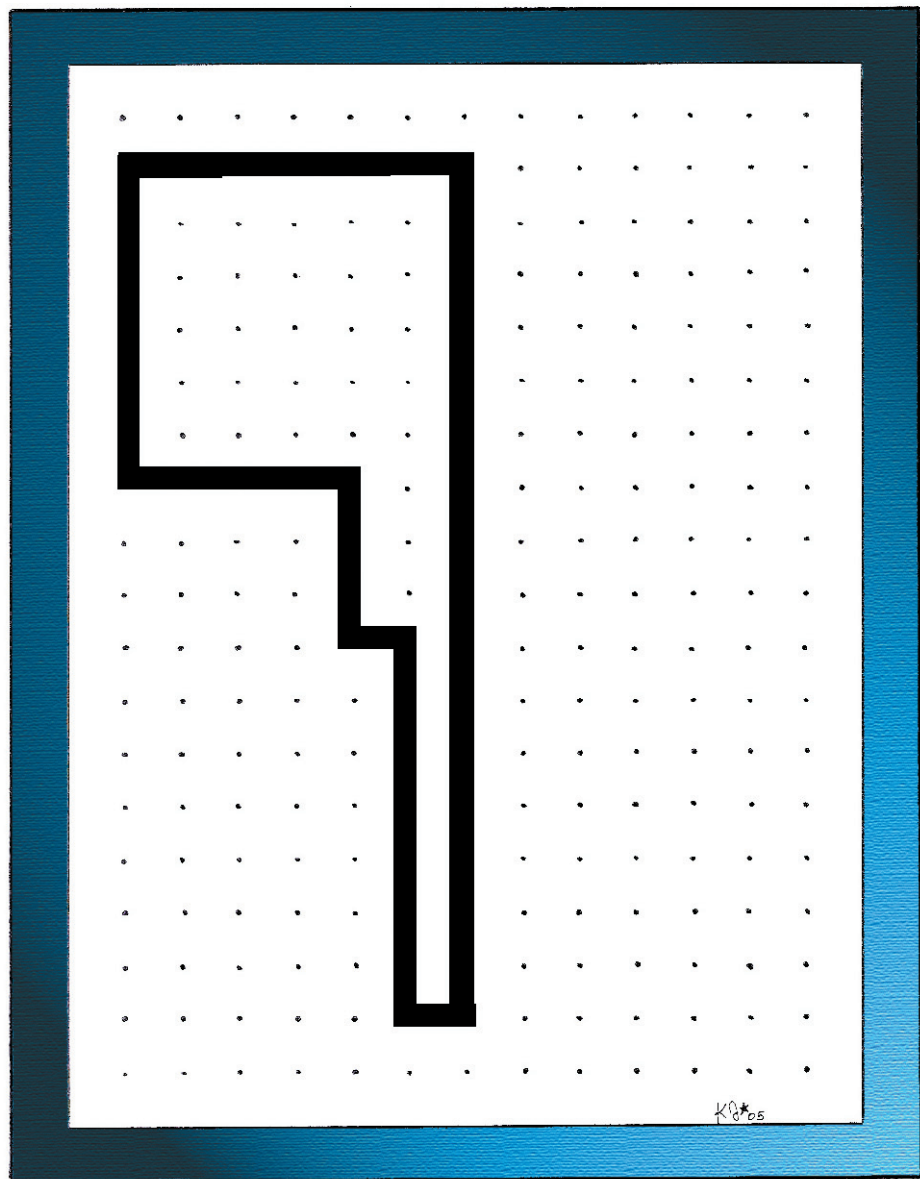
3 Lotu bikoteak

Peru aitonaarekin joan da azokara erosketak egitera. Hauexek dira arrandegian salgai zeuden arrainak. Batuko al dituzu bikoteka balio bereko bi arrainak?

-pasak

4 Simetriak

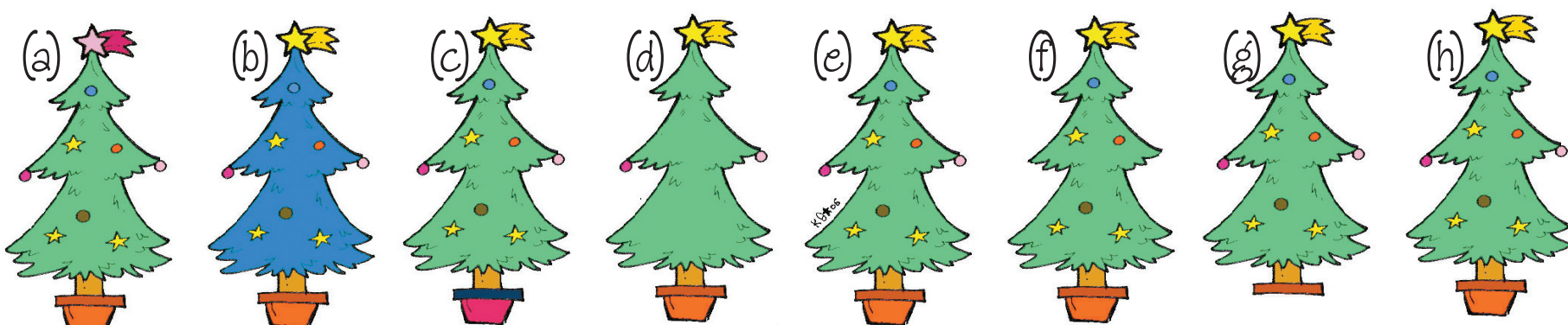
Zer moduzko margolaria zara? Hartu arkatza, eta osatu irudi geometriko honen beste aldea. Ondoren, margotu nahi duzun kolorearekin.



Erantzunak: 2.-1-e, 2-a, 3-d, 4-b, 5-f eta 6-c. 3.-A-G, E-H, B-D, I-F. 5.-e eta h.

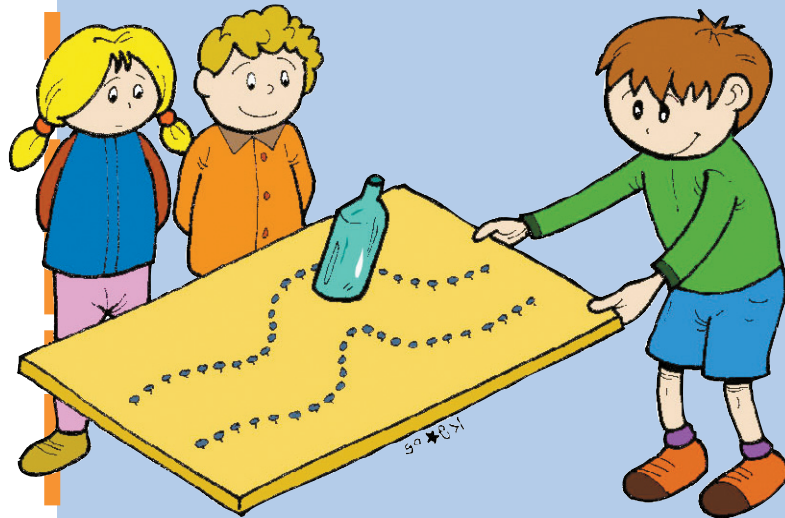
5 Bikiak

Gabonetako zuhaitzei argazkiak ateratzen aritu zen Ander oporretan. Guztiek zuten berezitasunen bat, baina bi berdin-berdinak ziren. Ikusten al dituzu argazkian?



Izotz pista

Iritsiko ote da botila helmugaraino? Lagundu iezaiozu botilari prestatutako ibilbidea egiten.



- 1 Jokoa hasi aurretik, jolaserako taula prestatu behar duğu. Egurrezko taulak zentimetro luze eta 1,5 zentimetro zabal neurtu behar du. Prestatu zirkuitu bat taularen gainean. Horretarako, bi lerro paralelo marraztuko ditugu; bi lerroen artean, 25 bat zentimetroko tartea utzi behar da, botila bat zutik sartzeko adinakoa.
- 2 Marrak behar bezala markatuak gera daitezen, iltzeak sartuko ditugu. Iltzeak sartzeko, eskatu heldu baten laguntza.
- 3 Ibilbideko bidea markatua dugunean, ibilbidean xaboa bota behar duğu, botila errazago irrista dadin.
- 4 Botilaren erdia hondarrez beteko duğu. Hala, botilak gehiago pisatuko du, eta egonkorragoa izango da.
- 5 Taula lurrean dugula, botila ibilbidearen hasieran ipini behar duğu, zutik.
- 6 Jokalari batek eskuetan hartuko du taula. Alde batera eta bestera mugituz botilak aurrez zehaztutako ibilbidea egitea izango da jokalariaren helburua. Botilak bi marren artean igaro behar du, eta ezin da lurrera erori.
- 7 Botila erortzean, berriro ekin beharko zaio jokoari. Hala bada, irteeran kokatu behar da berri botila. Ibilbidea osatzen denbora gutxien behar izan duen jokalariek irabaziko du partida.