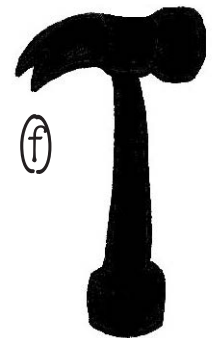
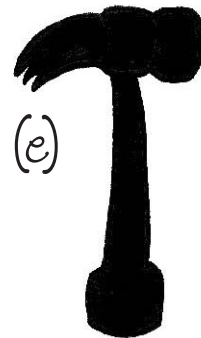
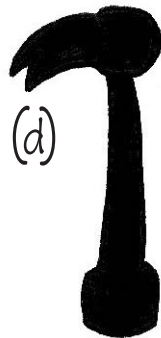
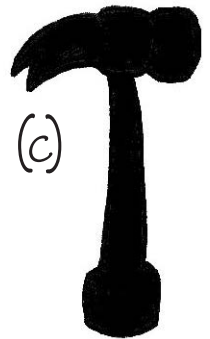
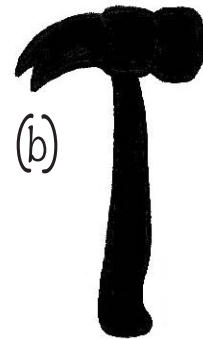
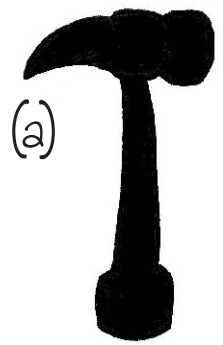
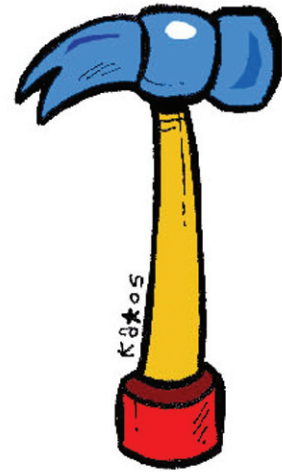
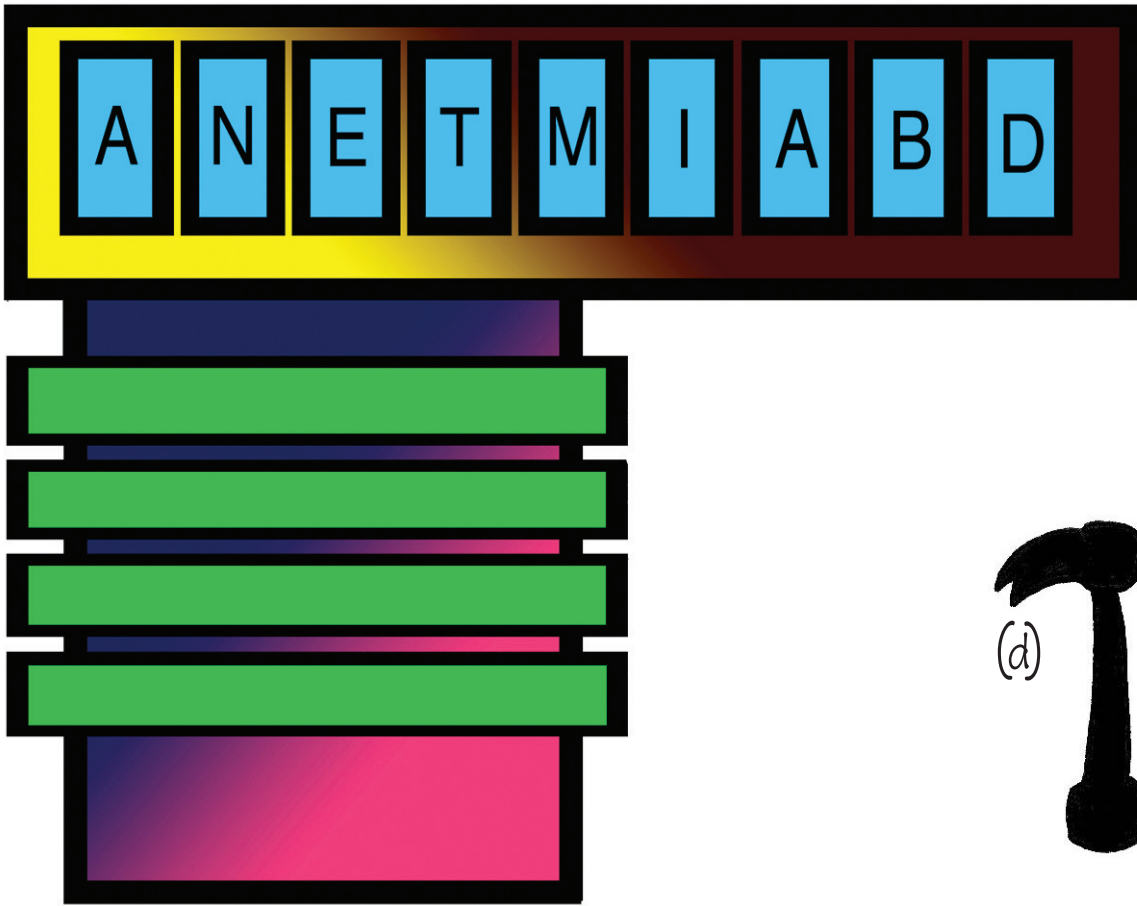


Denbora-

1 Hitzekin jolasean

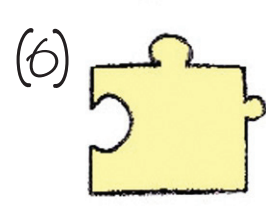
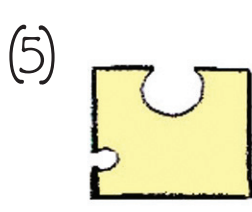
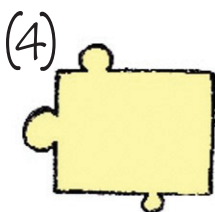
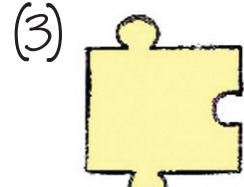
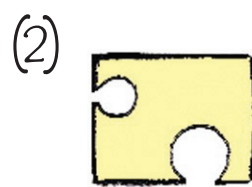
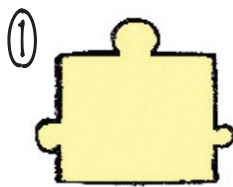
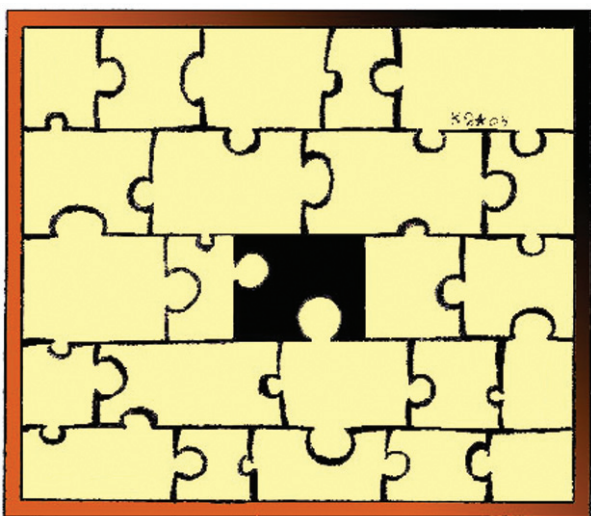
Ea nork osatzen duen hitzik luzeena. Zenbat hitz osatzeko gai zara hizki hauekin?



Erantzunak: 2.-c. 3.-2. 4.-Hegazkina.

2 Itzalak

Ibai eta ama koadroak zintzilikatzen aritu dira. Hauxe da erabili duten mailua. Itzal hauetatik zein da mailuari dagokiona?



3 Puzzlea

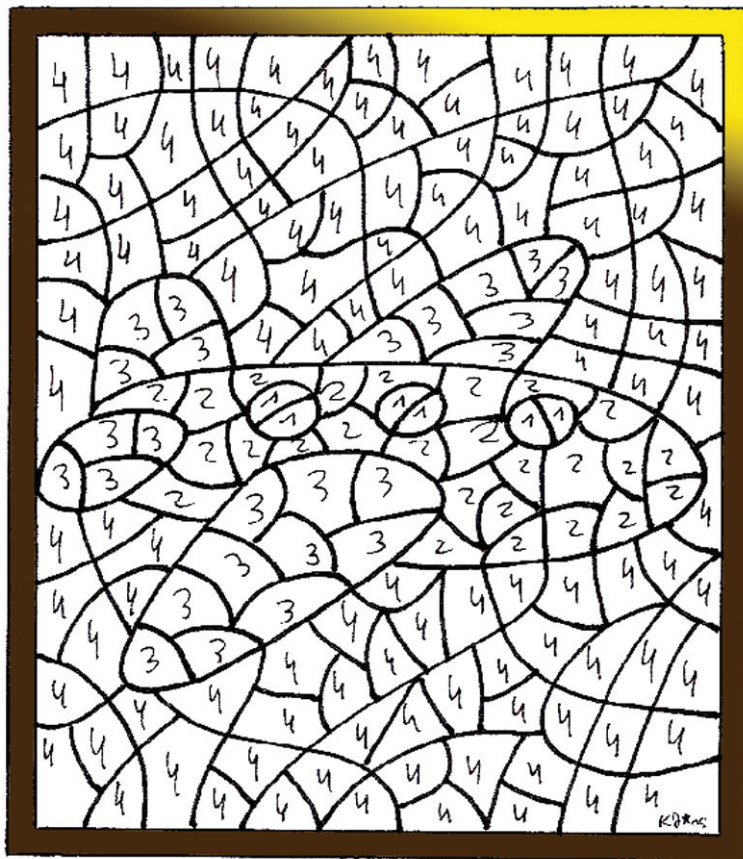
Peruren anaia txikia puzzlea egiten hasi da, baina, aspertuta, albo batera utzi du. Asmatuko al duzu zein den hutsunean kokatu beharreko pieza?

- pasak

4 Margotu eta asmatu

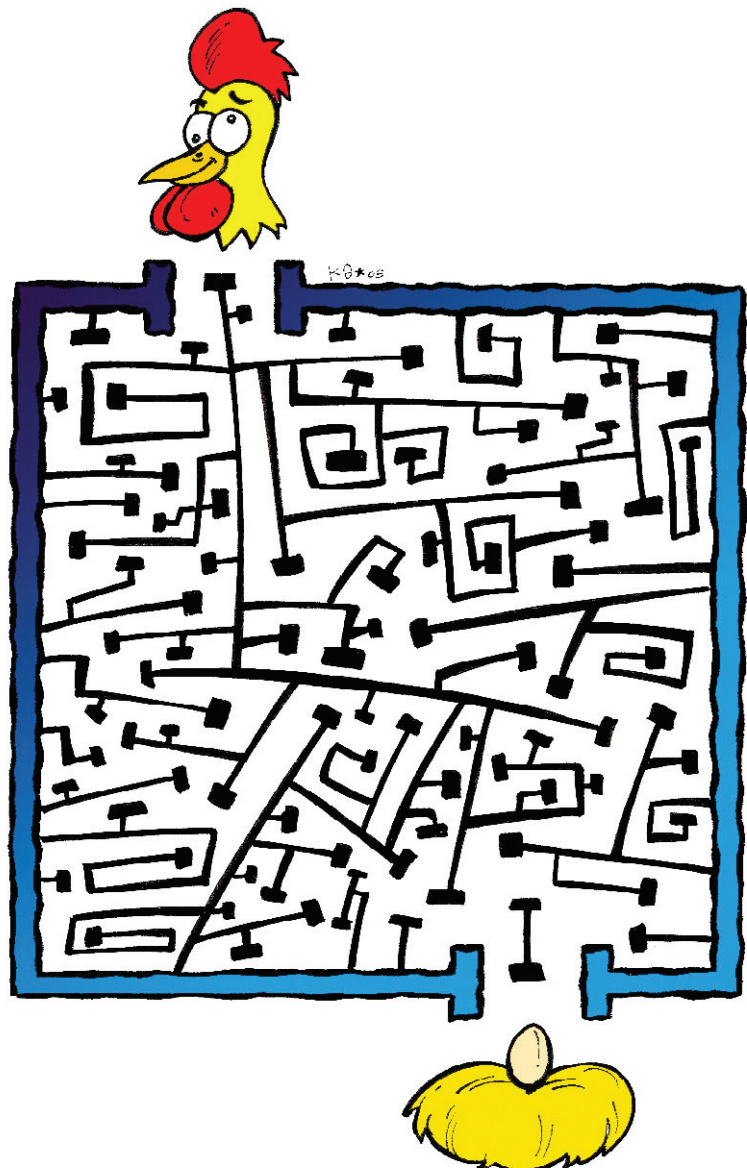
Josebak Granadara joan behar du oporretan, gurasoekin. Baina zein garraiobide erabiliko dute?

Margotu lauki bakoitza dagokion kolorearekin, eta jakingo duzu.



1-Urdin iluna 2-Horia 3-Gorria 4-Urdin argia

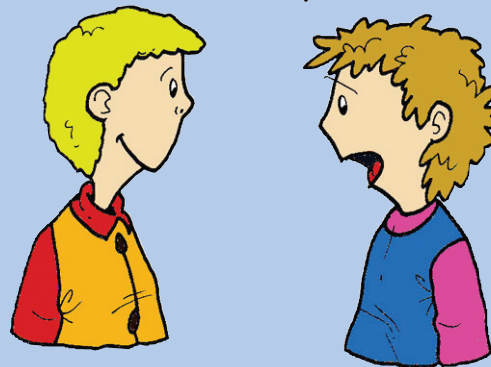
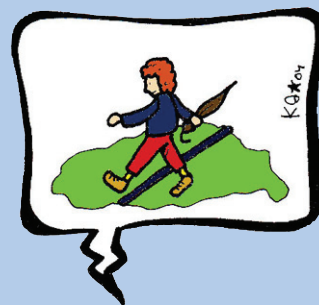
5 Labirintoa



Korrok oiloa, arrautzak errun ostean, bueltatxo bat ematera joan da. Orain ez da oroitzen zein bide hartu behar duen arrautzak dauden lekura iristeko. Lagunduko al diozu?

Muga ikusezina

Jokalariek gako bat pentsatu behar dute, eta, hori asmatzeko, irudimen handia eta gogoeta egiteko gaitasuna izan beharko duzue



1 Jokalarietako bat gelatik irtengo da, edo belarriak estaliko ditu, besteek esaten dutena adi ez dezan. Gainerakoek gako bat pentsatuko dute; gako hori asmatu behar du gakoaren modukoa izango da.

2 Gakoa entzun ez duen jokalaria galderak egiten hasiko da. Jokalariak muga hori zein objektuekin igaro dezakeen galdetuko du. Beraz, pentsatutako gakoak objektuei buruzkoa izan behar du. Gakoak, esaterako, honako hauek izan daitezke: bokalez amaitzen diren gauzekin ezin da muga igaro, baina bai, aldiz, kontsonanteekin amaitzen direnekin; objektu handiekin igaro daiteke; ez, ordea, txikiekin...

3 Gakoa asmatu behar duen jokalariak ondorengo galdera hauek egin ditzake: Arkatz batekin muga gaindituko al nuke? Eta auto batekin? Gainerako jokalariek bai edo ez baino ezin dute erantzun.

4 Jokalariak gakoak asmatzen duenean edo hiru huts egiten dituenean amaituko da jokoa.