

Denbora-

1 Hizki gurutzatuak

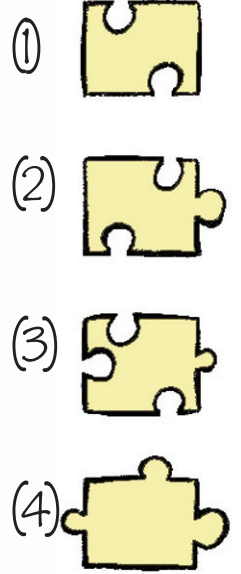
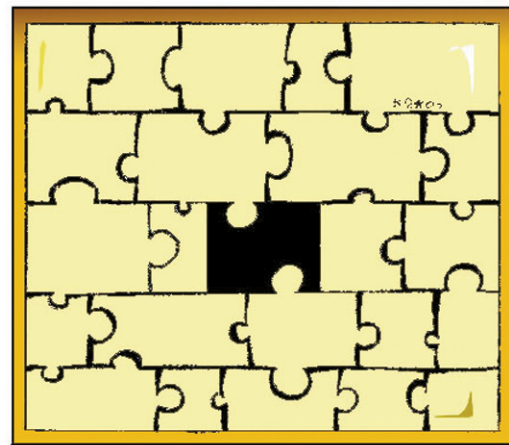
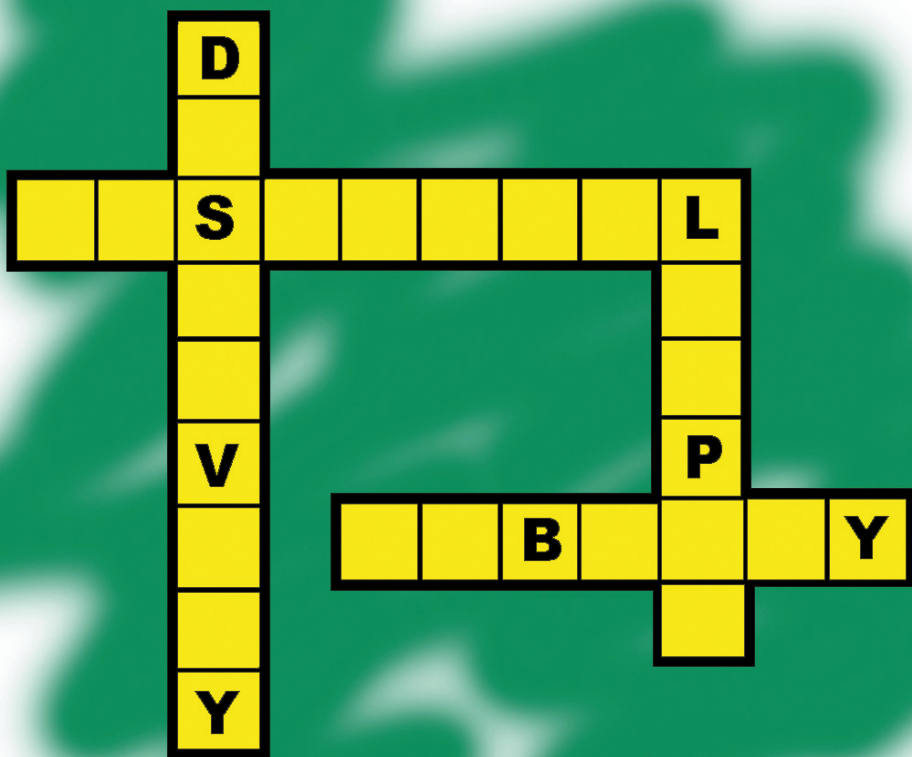
Txirrindulari zalea al zara? Hala bada, ez zaizu zaila egingo zerrendan agertzen diren **taldeen izenak** azpiko hitz gurutzatuan kokatzea.

Euskaltel

Lampre

Discovery

Liberty



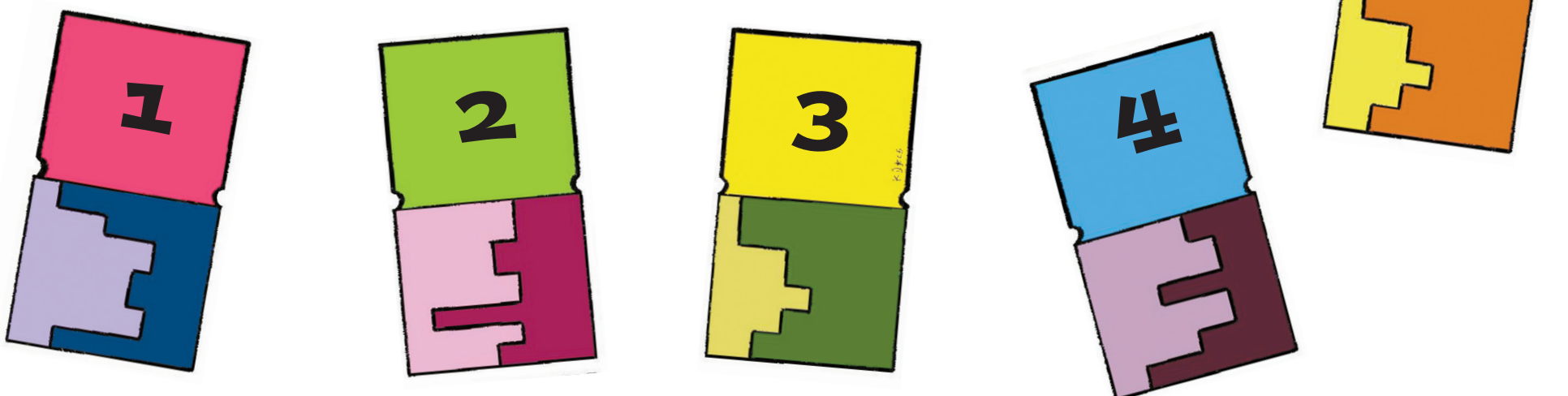
2 Puzzlea

Ikasturte honetan nota onak atera dituenez, puzzle bat oparitu dio aitonak Maddiri. **Pieza bat falta** zaio puzzlea osatzeko; lagunduko al diozu?

Erantzunak: 2.-1a. 3.-3 eta 5

3 Sarraileak

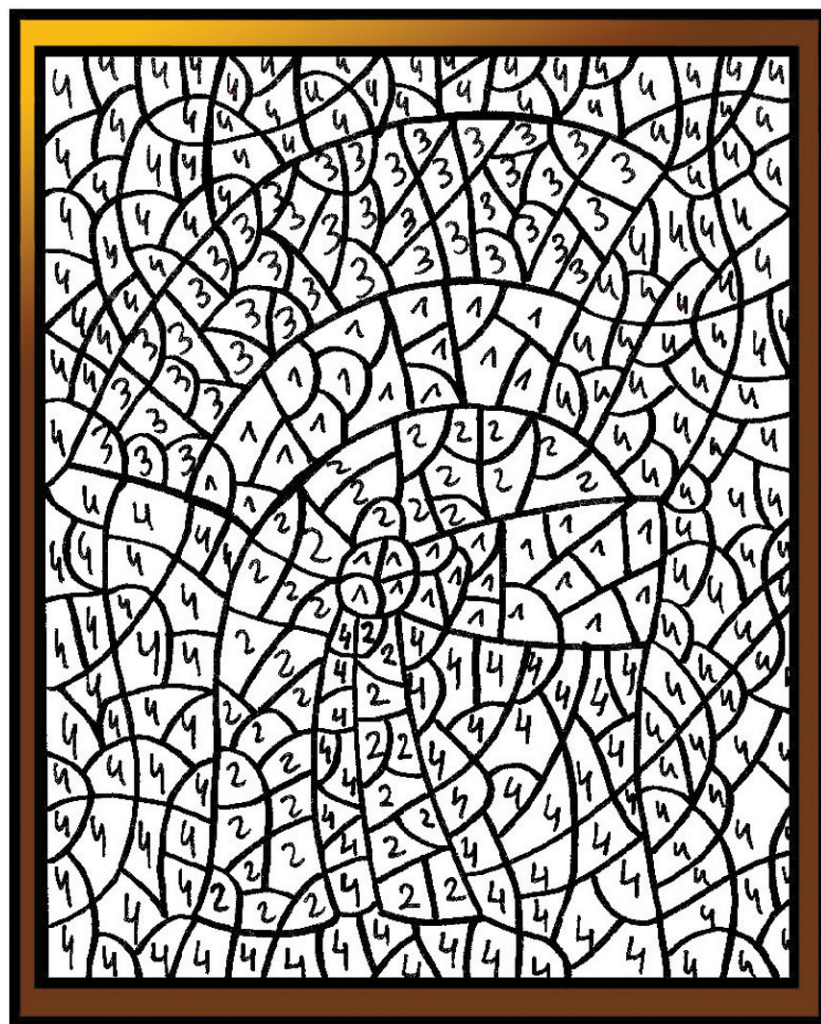
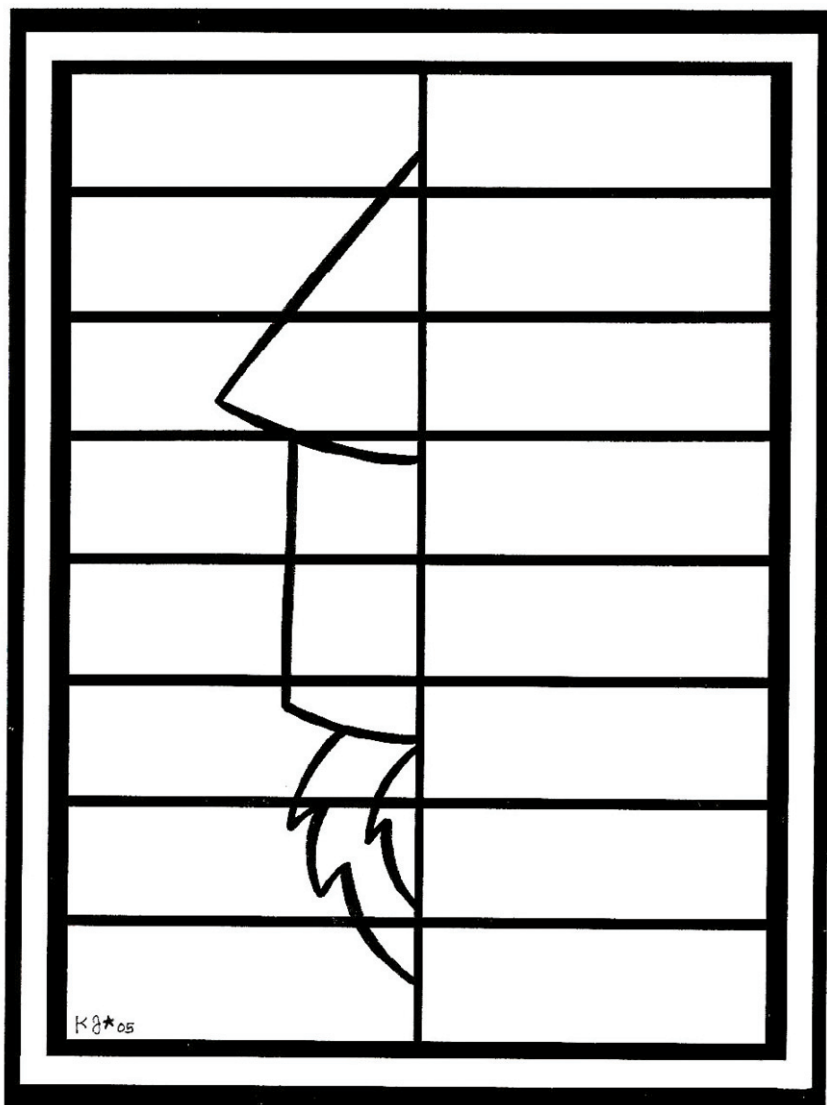
Jostailu kutunenak gordetzen dituen kutxa zabaltzeko bi giltza berdin behar ditu Garazik. **Zeintzuk dira?**



- pasak

4 Erdia margotu

Marrazki honi erdia falta zaio, hartu arkatza eta marraz ezazu!!!



1.- Laranja
2.- Horia

3.- Gorria
4.- Urdina

5 Margotu eta asmatu

Ezer ikusten al duzu? Zenbaki bakoitza dagokion kolorean margotzen baduzu, ezkututzen den irudia agerian geratuko da. Zer da?

1 Jokalari bat isiltasunaren laguna izango da. Lurrean eseri eta begiak estaliko ditu zapi batekin. Haren atzean altxorra jartzen da: giltza edo kaskabilo batzuk. Gainerako jokalariek lagunaren aurrealdean eseri behar dute. Urruti samar, ahal bada.

2 Txandaka-txandaka, jokalari bakoitza altxorra eskuratzen saiatuko da. Horretarako, isiltasunaren lagunarengana gerturatu beharko dute. Zenbat eta isilago egin, hobeto.



Isiltasunaren laguna

Joko honetan ezinbestekoa da belarri ona izatea. Isiltasunaren lagunak altxorra ez galtzen saiatu behar du. Belarria izango da horretarako izango duen baliabide bakarra.

3 Soinuren bat entzunez gero, isiltasunaren lagunak adierazi egin behar du. Orduantxe norbait altxorra eskuratzen saiatzen ari bada, bere lekura itzuli beharko du.

4 Bost minutu igaro ostean inork ez badu altxorra eskuratu, isiltasunaren laguna izango da jokoaren garailea.