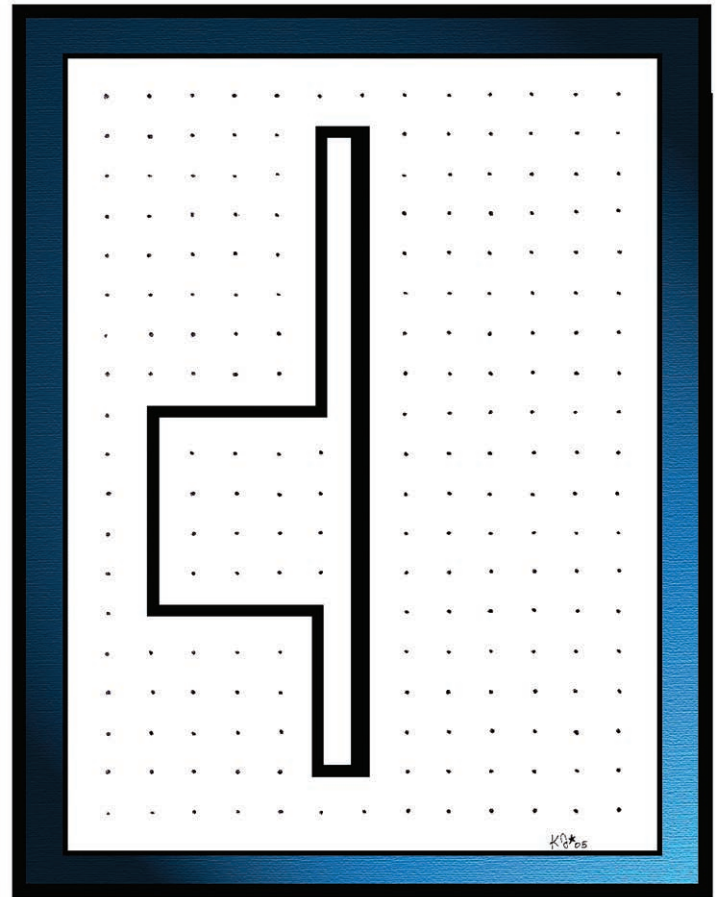
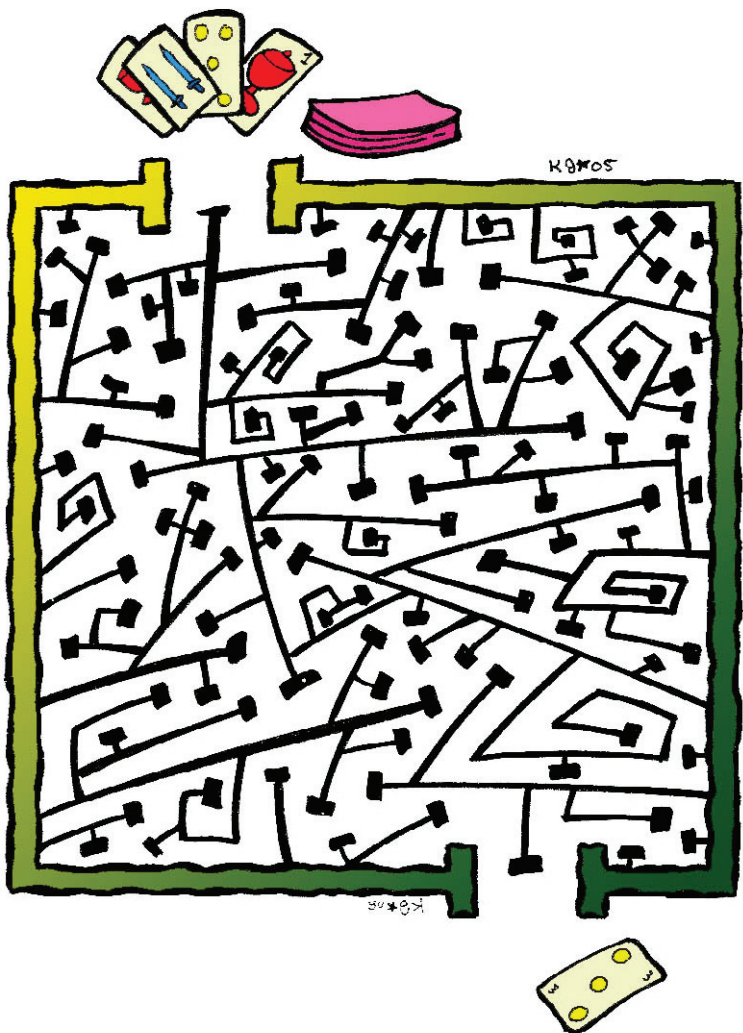


Denbora-

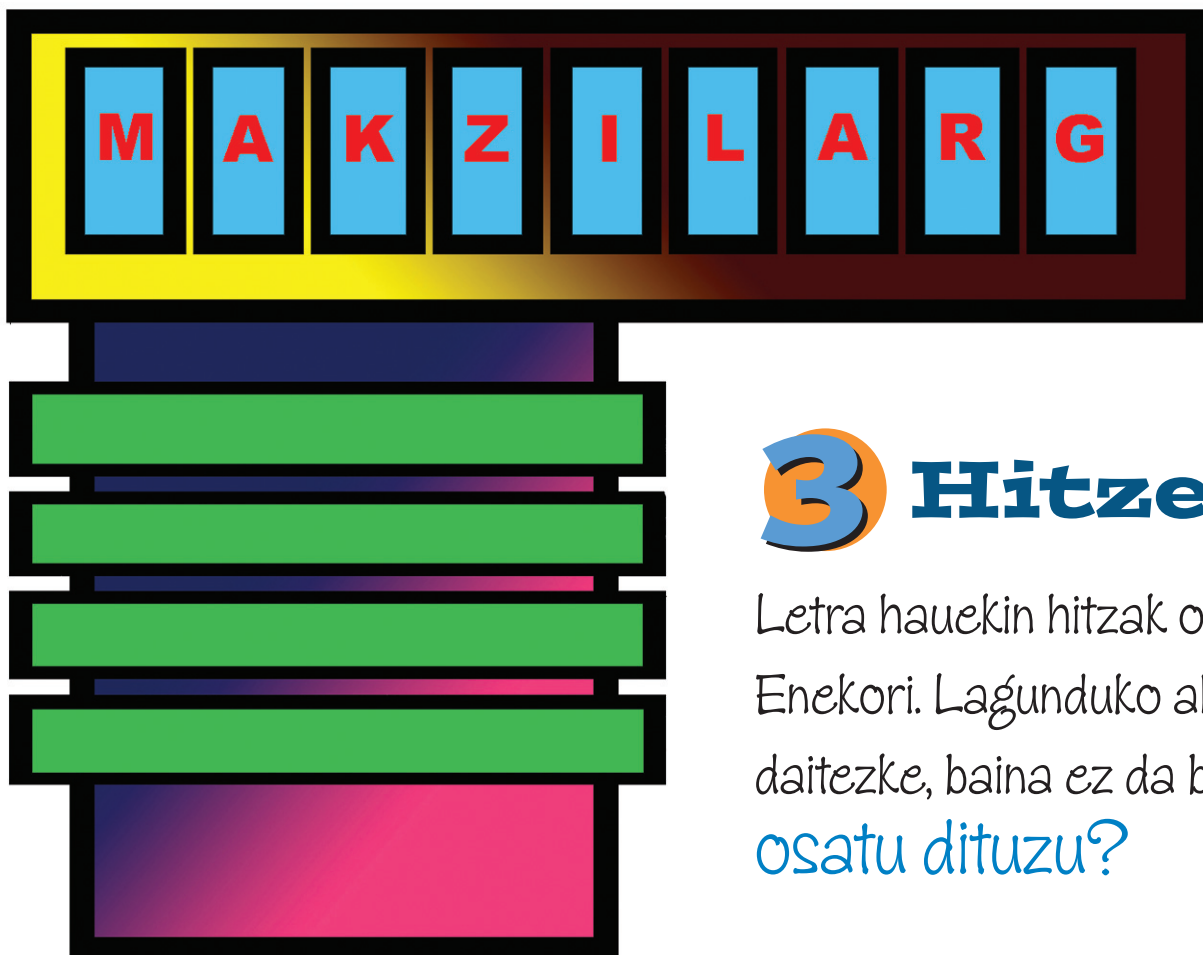
1 Labirintoa

Ainhoari karta bat falta zaio sorta osatzeko, baina labirintoaren bestaldean dago. Esango al diozu zein bide egin behar duen karta eskuratzeko?



2 Simetria

Margotzea gustuko al duzu? Hemen daukazu aukera. Osatu irudi geometriko honen beste aldea, eta ondoren margotu nahi duzun kolorearekin.



3 Hitzekin jolasean

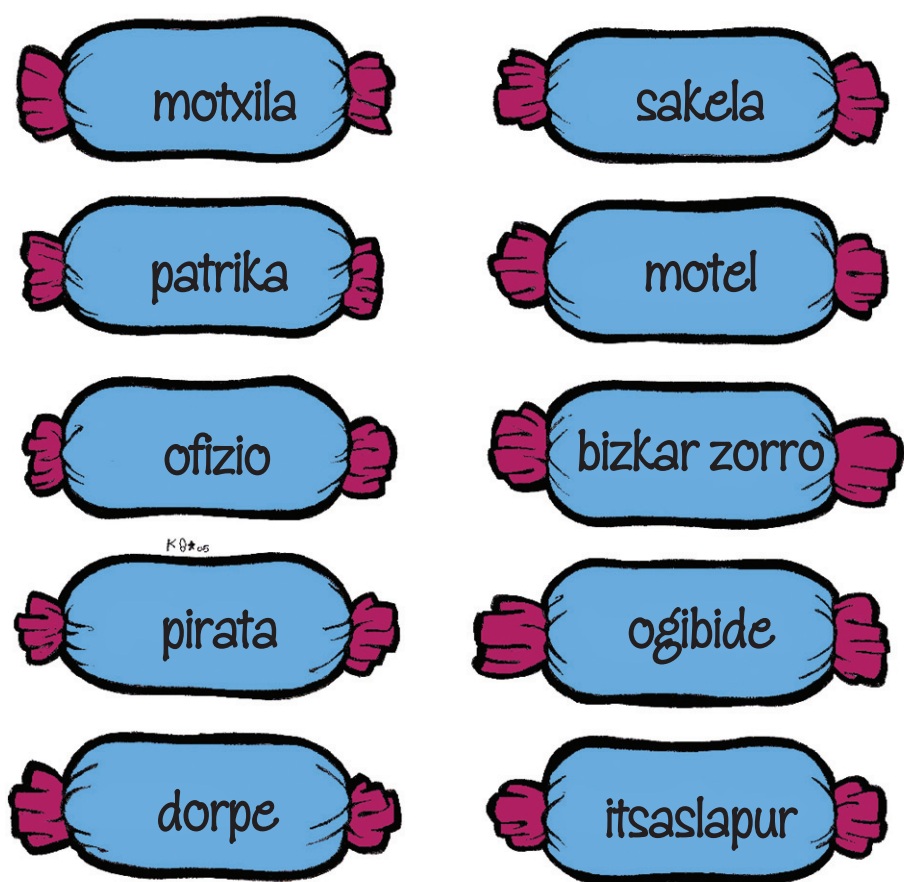
Letra hauekin hitzak osatzeko agindu dio irakasleak Enekori. Lagunduko al diozu? Letra guztiak erabil daitezke, baina ez da beharrezkoa. Zenbat hitz osatu dituzu?

-pasak

4 Sinonimoekin jolasean

Aritzek gustukoan dituen gozokiak dira ondokoak. Baina jateko, gozoki bakoitzari sinonimo bikotea aurkitu behar dio.

Zeintzuk dira gozoki bikoteak?



Erantzunak: 4.- Motxila-Bizkar zorro, Patrika-Sakela, Ofizio-Ogibide, Pirata-Itsaslapur, Dorpe-Motel. 5.- 1-b, 2-g, 3-d, 4-c, 5-a, 6-e, 7-f.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1 diktadore | a oxiagazig |
| 2 kutsatzaile | b erodatkid |
| 3 oihan | c niaztra |
| 4 artzain | d nahio |
| 5 giza gaixo | e aizilop |
| 6 polizia | f ezulihim |
| 7 mihiluze | g eliazastuk |

5 Hitzak osatu

Idazlana egiteko txukun-txukun ipinita zituen hitzak nahasi dizkio anaia txikiak Amariari.

Letrak ordenatzea da zure lana. **Non agertzen dira idatziak ezkerreko hitzak?**

1 Jarri lurrean edalontzi edo ontzi bat; zenbat eta baxuagoa eta zabalagoa izan, hobe.

2 Jokalariak edalontziaren inguruan jarriko dira, eta distantzia berera ipiniko dituzte fitxak.

3 Txandaka, fitxak edalontzian sartzen saiatuko dira jokalariak. Horretarako, fitxa handiago bat erabiliko dute. Fitxa horrekin, edalontzian sartu beharreko fitxaren ertz bat zanpatuko dute. Hala, fitxak salto egingo du.



Igelaren jokoa

Lurreko jokoa da igelarena. Fitxek edalontzira sartzeko igelen antzera egiten dutelako salto deitzen zaio horrela. Trebetasuna eta zehaztasuna ezinbestekoak dira irabazteko.

4 Fitxa edalontzian sartuz gero, jarraitzeko aukera izango da. Gainerakoan, hurrengo jokalariak hartuko du txanda. Ondoren, berriro saiatuko dira fitxak edalontzian sartzen. Baina ez dute hasierako tokitik egingo, baizik eta aurreko jokaldian fitxak erori diren tokitik.

5 Fitxa guztiak edalontzian sartzen dituen lehendabizikoa izango da garailea.