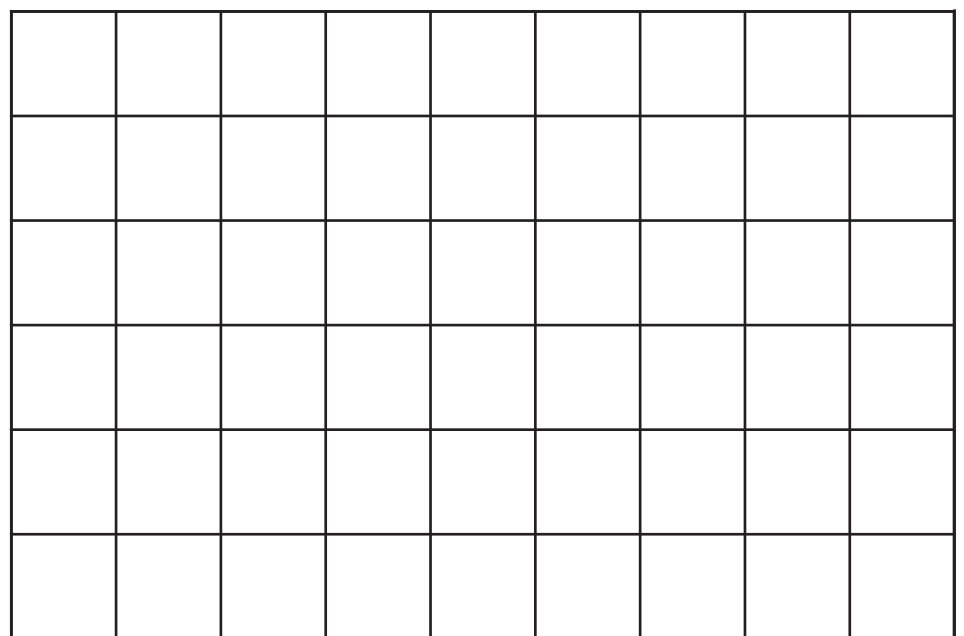
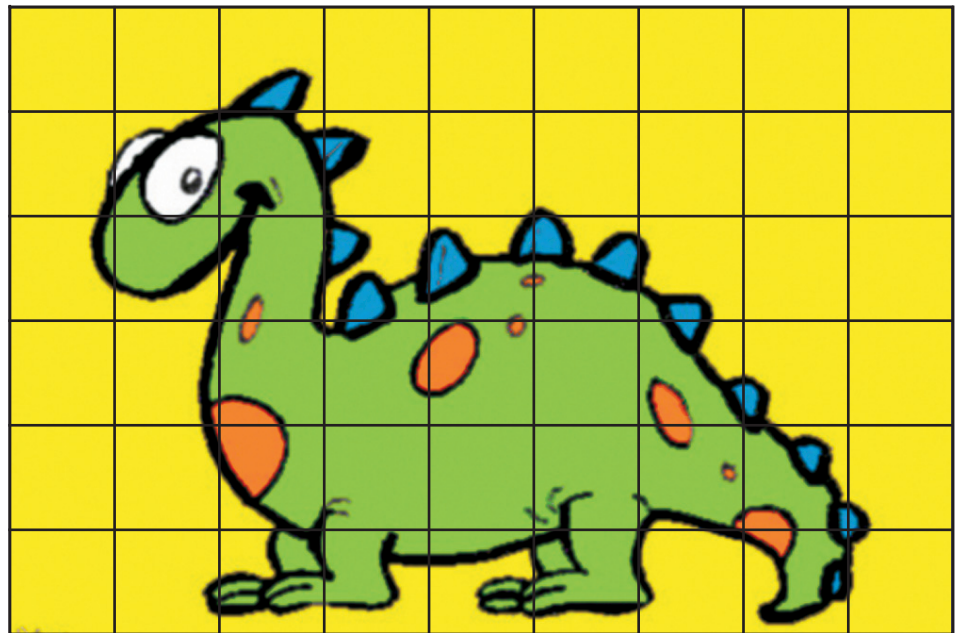


Denbora-



2 Kopiatu laukiz lauki

Dinosauroen filma ikusi zuenetik ez du besterik marrazten Julenek. Egingo al zenuke marrazki bera azpiko laukietan?



Erantzunak: 3.- Abantaila, apezpiku, araudi, alferkeria eta atzamar.

1 Ezberdintasunak

Koadro abstraktuak marraztea gustatzen zaio Alazneri. Marrazki hau ere berak egingo da. MANTANGORRIk, baina, zazpi aldaketa egin dizkio. Zer aldatu du?

-pasak

3 Hitz zuzenaren bila



Eskolan agindutako idazlana egiten hasi dira Pello eta Mainer, baina ez dira ados jartzen hitz batzuk nola idazten diren. **Ba al dakizu zein den hitz zuzena?**

4 Hizki salda

Zopa egiteko osagaiez gain, lapikoko sei hitz horiek nahasi ditu Lurdeselek eltzean. **Hizkien artean irakurtzen al dituzu hitz horiek?**



Ezetz hitza asmatu!

Lagunak pentsatu duen hitza igarri behar duzu, baina kontuz hanka sartze askorik egin gabe!



1 Jokalari batek hitz bat pentsatuko du, eta orrian hasierako letra eta azkena baino ez ditu idatziko. Gainerako hizkien lekuan marra bat marraztuko du, gainerako jokalariek zenbat letrako hitza den jakin dezaten. Aukeratutako hitza pilota bada, honela idatzi beharko du: P ____ A.

2 Hutsuneetan falta diren letrak zein diren asmatu behar dute gainerako jokalariek. Hala, banaka-banaka letrak esanez joango dira.

3 Letraren bat asmatu badute, hitza pentsatu duen jokalaririk dagokion hutsunean idatziko du letra hori. Asmatzen ez badute, ordea, urkatutako pertsonaren marrazkia egiten hasiko dira (begiratu marrazkia). Huts egite bakoitzeko marra bat marraztu behar da.

4 Jokalariek hamaika akats egin ditzakete soilik. Urkamendia marrazteko bost marra erabiliko dira, eta urkatua marrazteko sei.

5 Urkatuaren marrazkia jokalariek hitz ezkutua asmatu baino lehen osatzen bada, jokalariek partida galduko dute. Kasu horretan, beste hitz bat aukeratu, eta has dadila berriro partida.