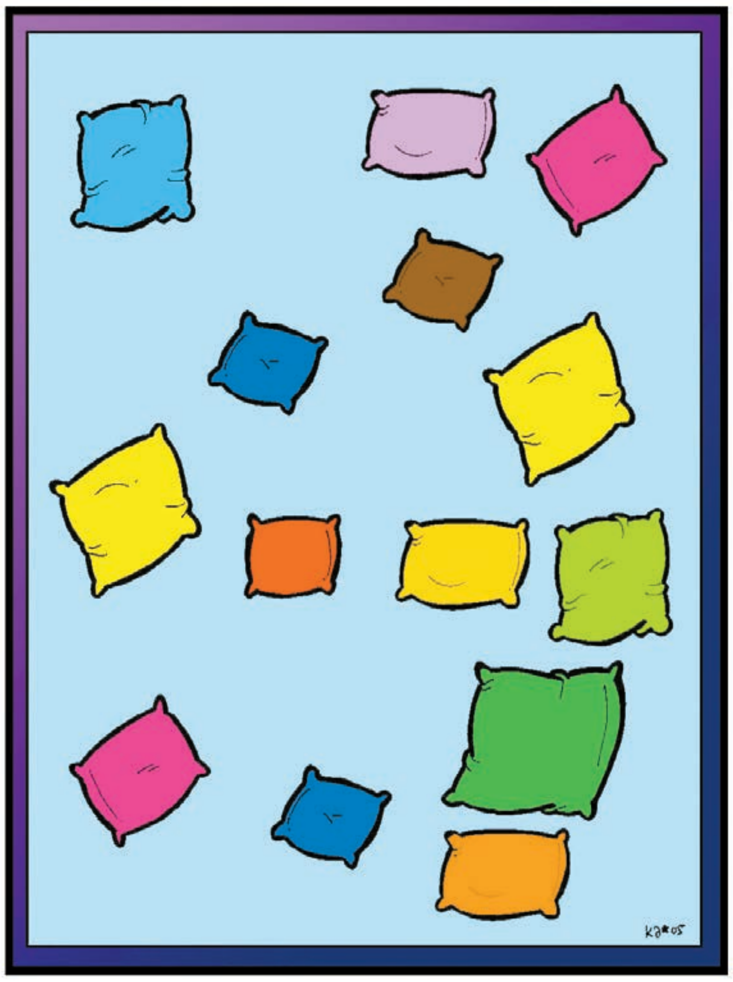
Denbora-

1 Aurkitu irudian

Lorea kuxinak erostera joan da dendara, eta kolore eta tamaina askotakoak ikusi ditu.

Dendako kuxin hauen artean hiru errepikatu egiten dira. Zein?

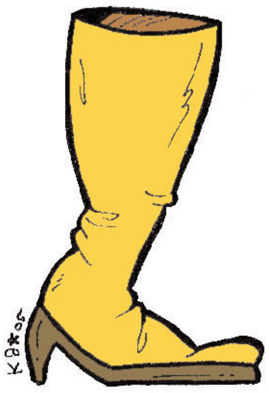


2 Hizki salda

Lauki batean hainbat hizki eta hitz nahasi ditu Unaxek.

Ikusten al dituzu lapikoan dauden hitz horiek ondoko laukian?

J	O	L	A	T	O	K	K
A	Z	R	G	J	N	R	I
S	G	U	R	O	U	R	L
G	U	R	U	T	Z	E	O
I	I	U	K	A	L	J	G
K	T	T	A	M	E	O	R
L	A	E	G	A	Z	K	A
F	S	U	M	R	T	A	M
M	U	K	A	G	R	M	O
I	N	A	R	O	E	O	P
D	U	K	O	L	S	L	U
R	K	T	X	A	P	E	L
A	A	T	S	R	E	E	T
L	D	E	U	I	G	A	F
E	E	R	A	F	A	T	A
B	T	U	M	E	R	E	F
S	A	A	K	S	R	R	I
I	D	K	S	K	A	O	G
Z	B	E	R	U	Z	I	O



3 Itzalak

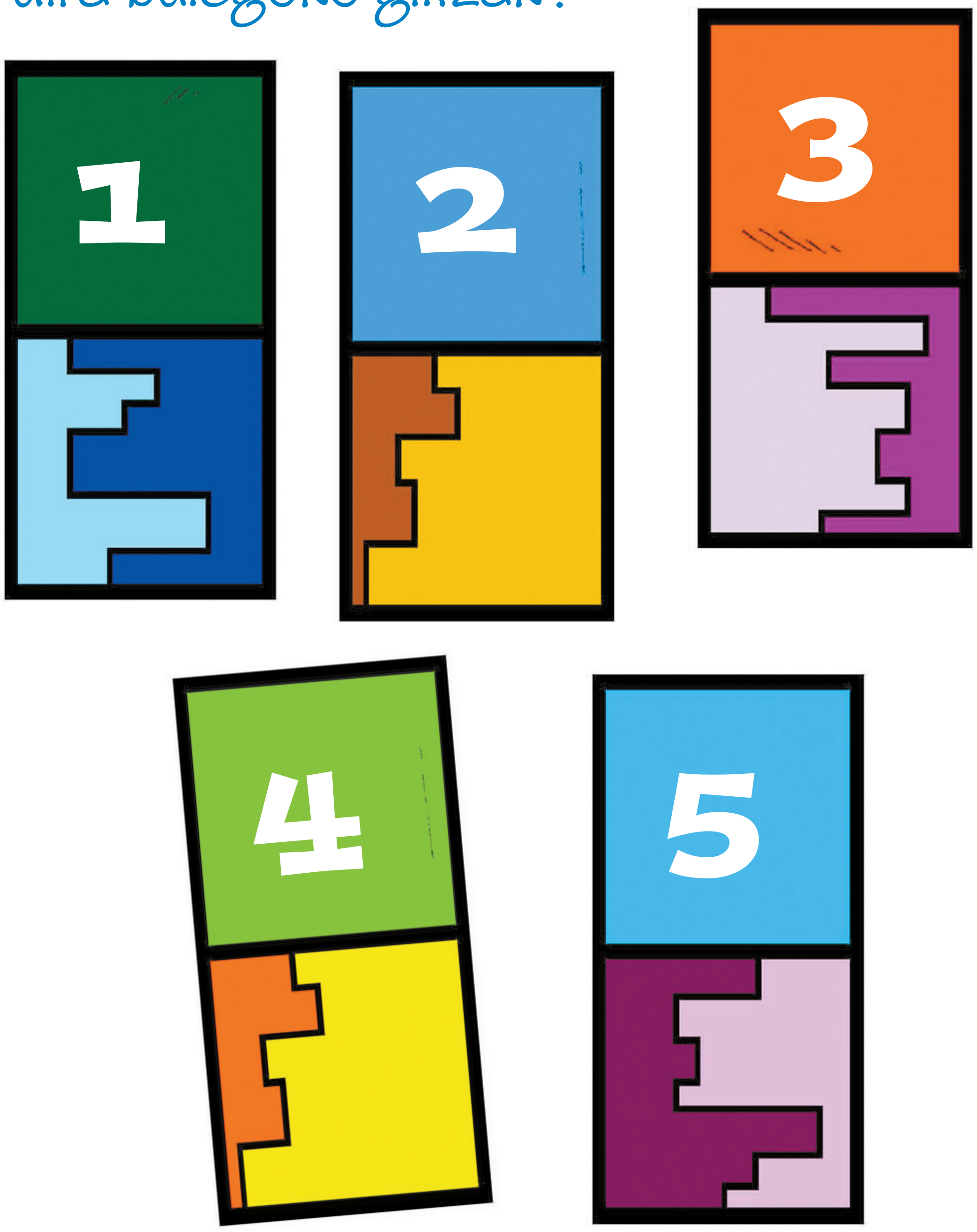
Begira zein bota dotoreak jantzi dituen Edurnek.

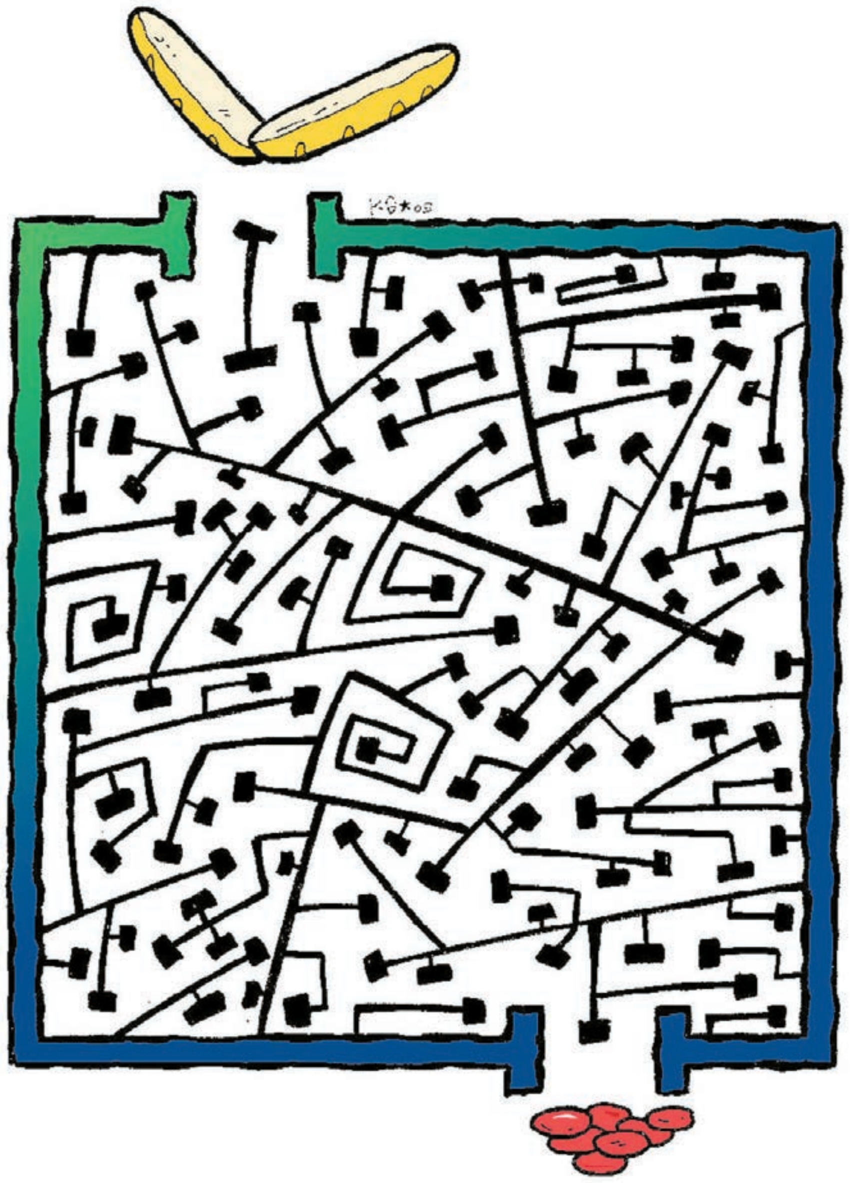
Itzal horietatik zein da Edurneren botarena?

-pasak

4 Sarrailak

Jose Marik bulegoko giltzaren bi kopia eraman ohi ditu poltsikoan. Bost hauetatik zein dira bulegoko giltzak?





5 Labirintoa

Jolas parkeko kulunketan zebilela, ogitartekoa jaten hasi da Uxue. Txorizoak ihes egin dio, ordea. Orain, bilatu ogia eta txorizoa lotzen dituen bidea.

Erantzunak: **3.-** e. **4.-** 2 eta 4

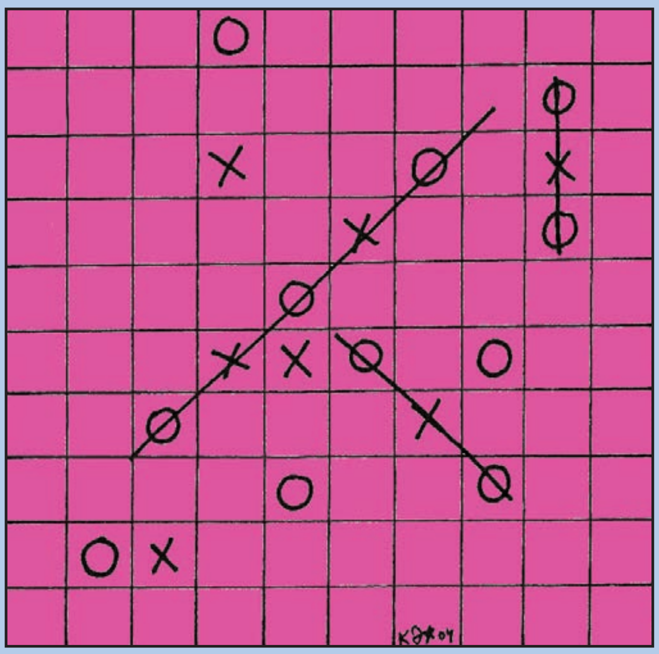
Marraztu ikurrak!

Ongi pentsatu non egingo duzun ikurra, eta aurkariaren asmoak igartzen badituzu, zuretzat hobe!

1 Hartu laukiak dituen orri bat, eta marraztu karratu bat. Hori izango da jokoaren eremua.

2 Jokalari bakoitzak, txandaka, O edo X bat markatu beharko du laukietako batean.

3 Jokalariak OXO ikurrak jarraian idatzi beharko ditu (ikusi marrazkian). Idaztea lortzen duen aldiro, marra gorri batez ezabatuko du ikurra, eta puntu bat lortuko du. Lerroa egitea lortzen duen jokalariari dagokio hurrengo ikurra egitea, hots, lerroa osatzen duenean marra egin duen jokalariarena izango da txanda, eta ez aurkariarena.



4 Ikur gehiago egiteko lekurik geratzen ez denean amaituko da jokoa. Konta dezala jokalari bakoitzak zenbat puntu eskuratu dituen. Puntu gehien duen jokalaria izango da garailea.