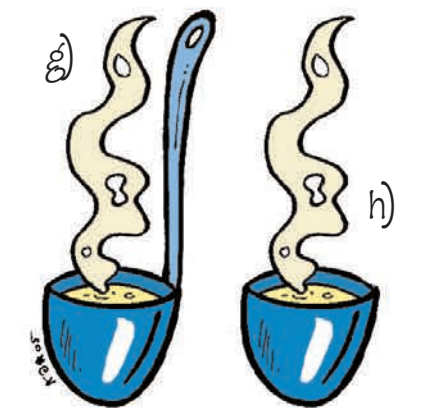
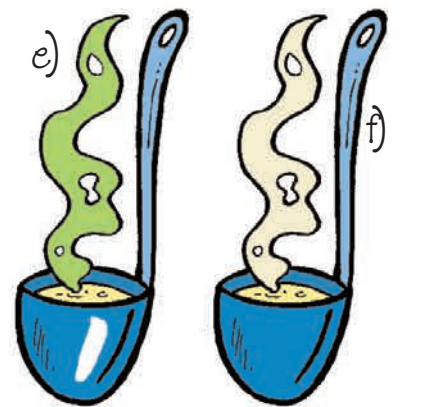
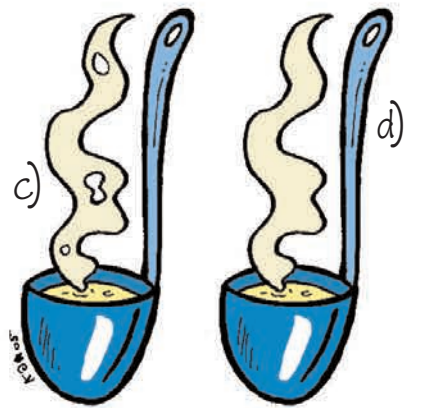


Denbora-

1 Ezberdintasunak

Usoak hiru txakur ditu baserrian. Hona hemen hiru txakurren argazkia. Bigarren argazkiari zazpi aldaketa egin dizkiogu. Zeintzuk?



2 Hizki salda

Eltzean dagoen hitz bakoitza txukun-txukun idatzia zuen Saioak, baina Joanesek beste hainbat hizki nahastu dizkio.

Non dauden ikusten al duzu?

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



3 Bikiak

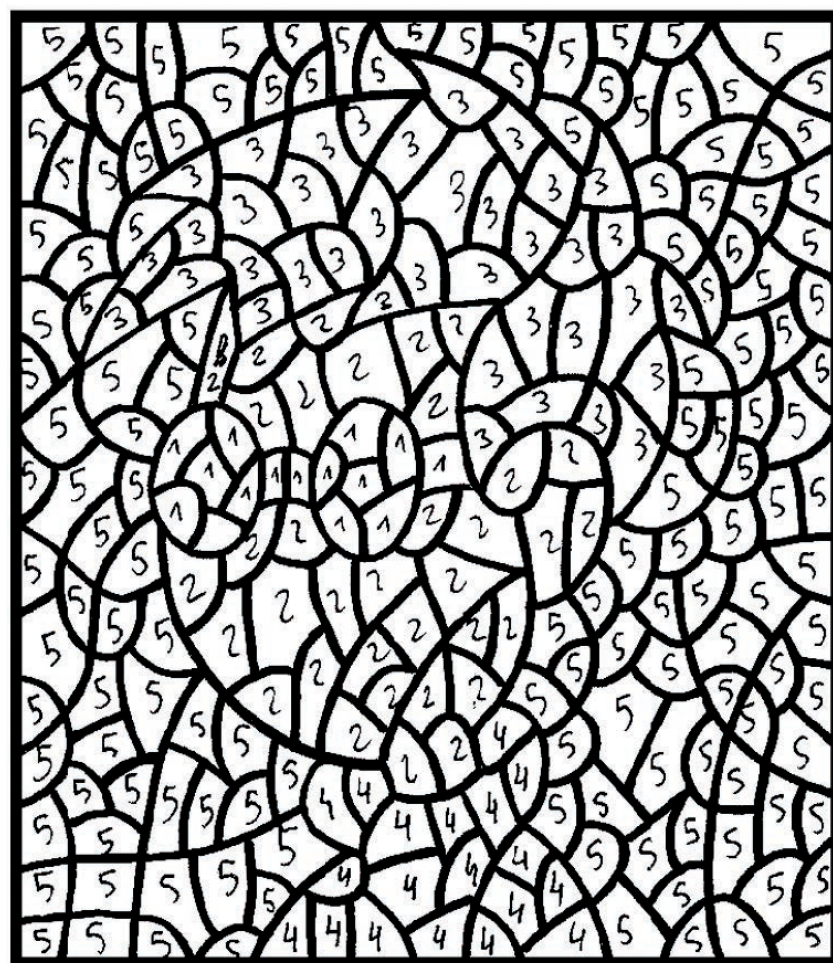
Jatetxea jendez lepo dago, eta sukaldariak salda zerbitzen ari dira, gelditu ere egin gabe. Sukaldari bakoitzak bere burruntzalia du, baina bik berdin-berdina dute. Zein dira berdinak?

-pasak

4 Hitzekin jolasean

Hiztegiko sei hitz hartu, eta atzekoz aurrera idatzi ditugu. Ea topatzen dituzun ezkerreko hitzak eskuineko aldean.

1	aztoratu	a	numarahib
2	biharamun	b	igetnal
3	laudorio	c	eliaztibrag
4	garbitzaile	d	utarotza
5	musikari	e	oirodual
6	lantegi	f	irakisum



1. Urdin argia / 2. Haragi kolorea
3. Horia / 4. Gorria / 5. Berdea

5 Margotu eta asmatu

Zer ote dago zenbakien atzean?

Lauki bakoitza zehaztutako kolorearekin margotzen baduzu, aise ikusiko duzu ezkutuko irudia.

5. Ume betaurrekodun bat.

Erantzunak: 3.-c eta g, 4.-1-D, 2.-A, 3.-E, 4.-C, 5.-F eta 6.-B.

Zapiaren bila

Aurkariaren zapia lapurtu eta ihes egitea lortu behar duzu. Ez daitezela aurkariak ohartu, bestela...

1 Jokalariak bi taldetan banatuko dira, eta talde bakoitzak zapi bat hartuko du. Taldeek, bakoitzak euren kontura, jolasa egingo den eremua aztertuko dute, beren zapia uzteko leku egokia bilatzeko.

2 Talde bakoitzak zapia ahalik eta leku ezkutunean ipini behar du, aurkariak aurkituko ez duten txokoren batean. Zapia non jarri erabakitakoan, metro bateko diametroa marraztuko dute lurrian, eta erdian zapia ipiniko dute, makila batetik zintzilik.

3 Zapia ondo-ondo jarri ostean, taldeko hiru jokalaria zapia zaintzen gertatuko dira. Gainerako taldekideak aurkariaren zapiaren bila abiatuko dira.



4 Zapiaren bila dabilzala bi taldeetako kideek topo egiten badute, elkarren artean lehiatu beharko dute. Bi jokalaria kokoriko jarri dira, eta eskuarekin bultzatuz aurkaria lurrera botatzea lortu behar dute. Oreka galtzen duen lehen jokalaria galduko du lehia, eta bere zapia dagoen lekura itzuli beharko du.

5 Jokalariaren batek aurkariaren zapia dagoen lekura iristea lortzen duenean, zapia hartu eta ihesi joan behar du; zaintzaileek ukitu gabe, noski. Zaintzaileek aurkaria harrapatzea lortzen badute, biribilaren barruan edukiko dute preso. Bere taldeko kideren bat askatzera etorri arte, han egon beharko du presoak.

6 Aurkariaren zapia lapurtzea lortzen duen lehen taldeak irabaziko du jolasa.