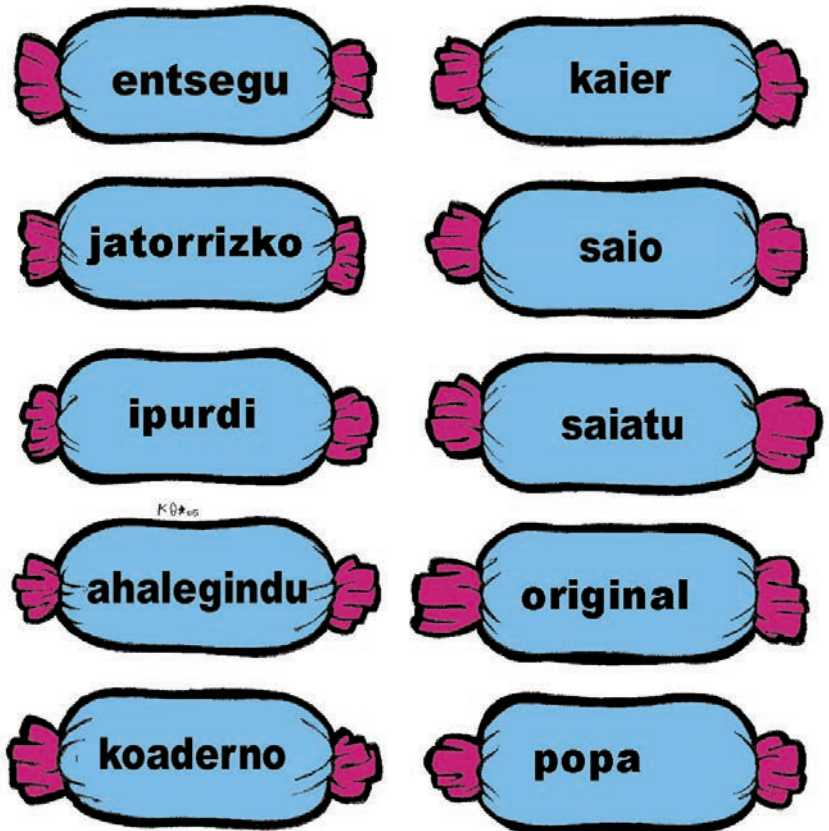


Denbora-

1 Sinonimoekin jolasean

Sinonimoak dituzten gozokiak binaka sailkatu, eta bina gozoki eman dizkio Jaionek ikaskide bakoitzari. **Nola lotuko zenituzke zuk?**

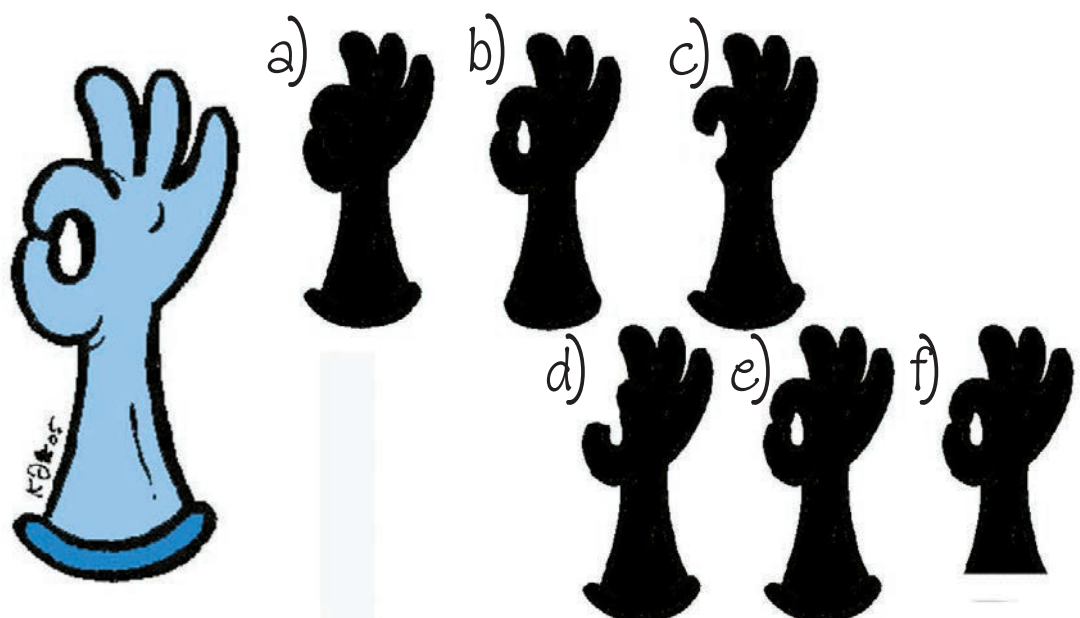


2 Aukeratu hitz zuzena

Ander irakasleak hainbat hitz idatzi ditu arbelean. Ikasleek zuzen idatzita dagoen hitza aukeratu behar dute. **Ea zuk ere asmatzen duzun zein dagoen zuzen?**

3 Itzala

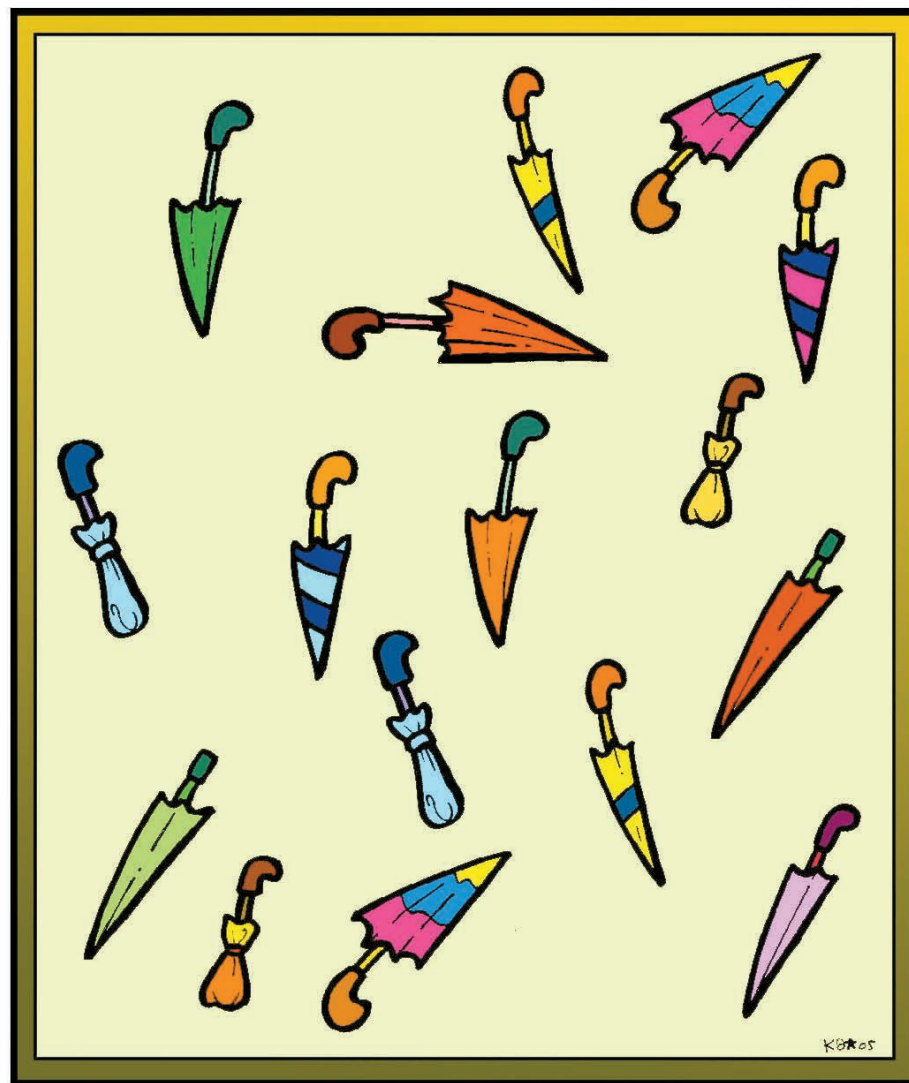
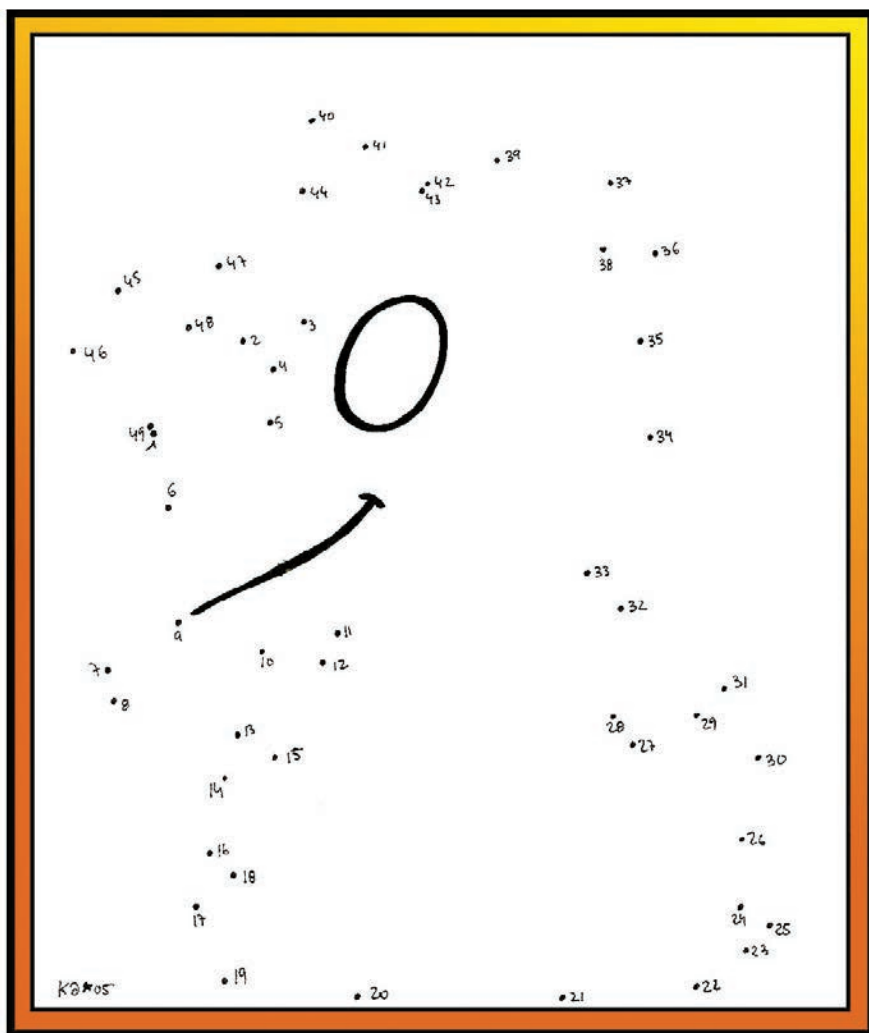
Federiko doktorearen eskuari argazkia atera diogu. **Ba al dakizu itzal hauetatik zein dagokion sendagilearen eskuari?**



- pasak

4 Lotu puntuak

Garazik zoologikoan atera duen argazki mordo bat bidali digu; hauxe da horietako bat. Zein animaliaren argazkia den jakiteko, lotu puntuak.



5 Aurkitu irudian

Euria hasi duela eta, aterki bat erosi behar izan du Usoak. Dendan aterkien aukera zabala zegoen, baina hiru aterki modelotan bina dituzte. Zein?

Erantzunak: 1.- Entsegu-saio, jatorrizko-origina, ipurdi-popa, ahalegindu-saiatu eta koadermo-kaier. 2.- Oniritzi, doakabe, gihartsu, zuhaitz, zarpail. 3.- e. 4.- Hegazti bat.

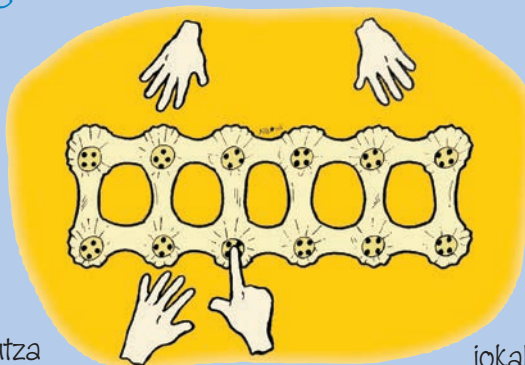
Jatorriz joko afrikarra da, baina laster zabaldu zen Asia eta Ameriketara. Hauxe izango da, ziurrenik, munduan gehien zabaldu den joko.

1 Jokoa aritzeko, 12 hutsune dituen egurrezko taulak erabiltzen dira. Halako taularik ez dugunez, kartoizko arrautza kaxekin edo ontzi txikiekin sortuko dugu gurea. Itsatsi bata bestearen ondoan 12 ontzi, edo, bestela, ipini paraleloan bi arrautza kaxen beheko zatia.

2 Jokalariak aurrez aurre jarriko dira, eta bakoitzak bere aldean dauden 6 ontziekin jokatuko du. Ipini ontzi bakoitzaren barruan 4 hazi.

3 Txanda duen jokalaria bere ontzietako batean dauden hazi guztiak jaso, eta gainerako ontzietan banatzen hasiko da: ontzi

Wari



bakoitzeko hazi bat. Banaketa ezkerretik eskuinera egin behar du.

4 Haziak banatzen edo eraiten beste jokalariaren ontzietako batean amaitzen badu, eta ontzi horretan 2 edo 3 hazi badaude, beretzat hartuko ditu. Ontzi horren alboko beste bi ontzietan ere 2 edo 3 hazi badaude, jokalaria entzat izango dira.

5 Jokalari bat eraiteko hazirik gabe geratzen bada, aukerarik ez bada, partida amaituko da, eta jokalaria beretzat hartuko ditu bere ontzietan geratu diren hazi guztiak.

6 Partida jarraitzeko aukerarik ez dagoenean, jokalaria bakoitzak eskuratu dituen haziak hartu, eta ontzietan banatzen hasiko da: ontzi bakoitzean 4 hazi. Sobran hazi gehien duen jokalaria irabaziko du partida.