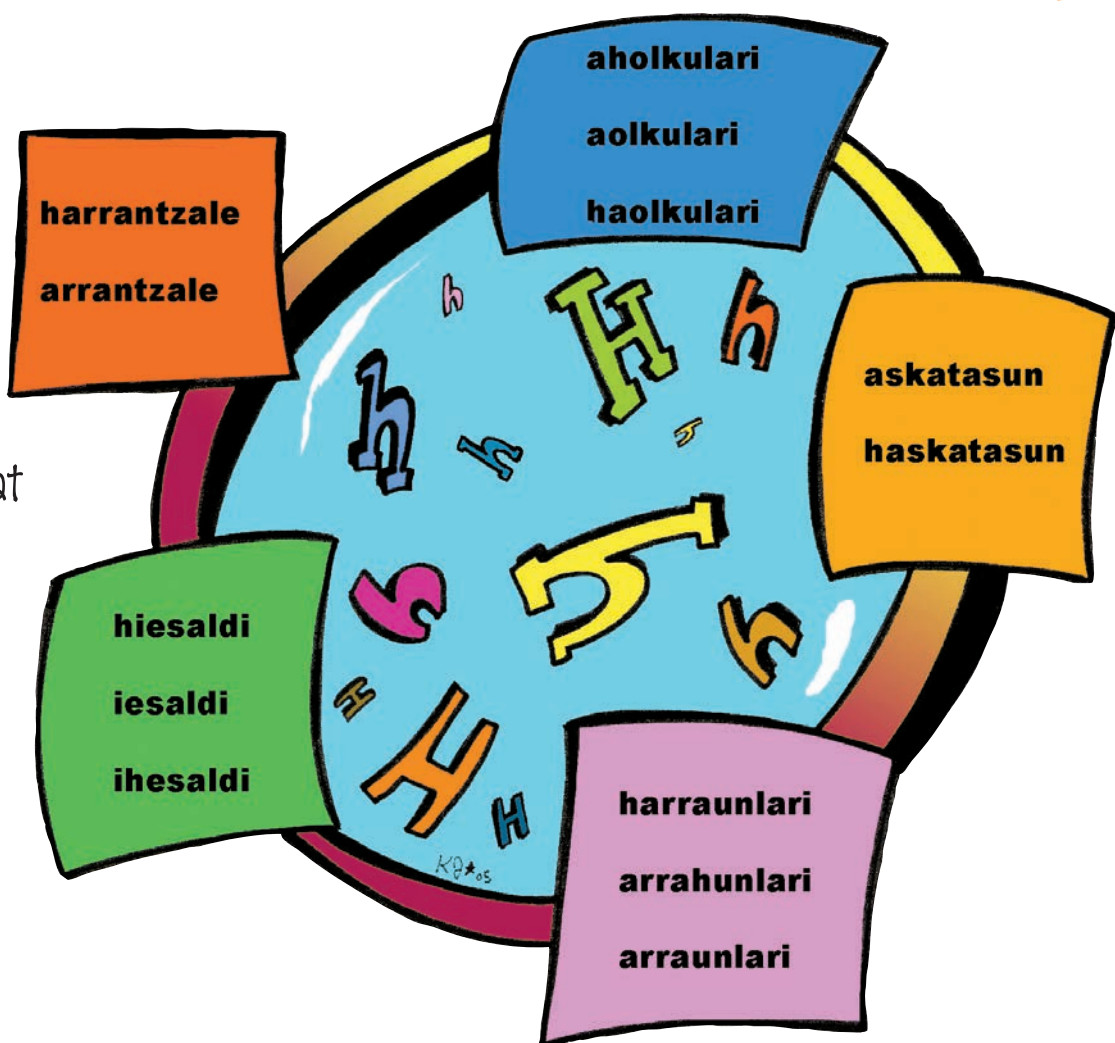


Denbora-

1

Hitz zuzenaren bila

Ortografia ariketak egiten ari zela, hainbat zalantza sortu zaizkio **Nekeneri**. Lagunduko al diozu hitz zuzena aukeratzeko?



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



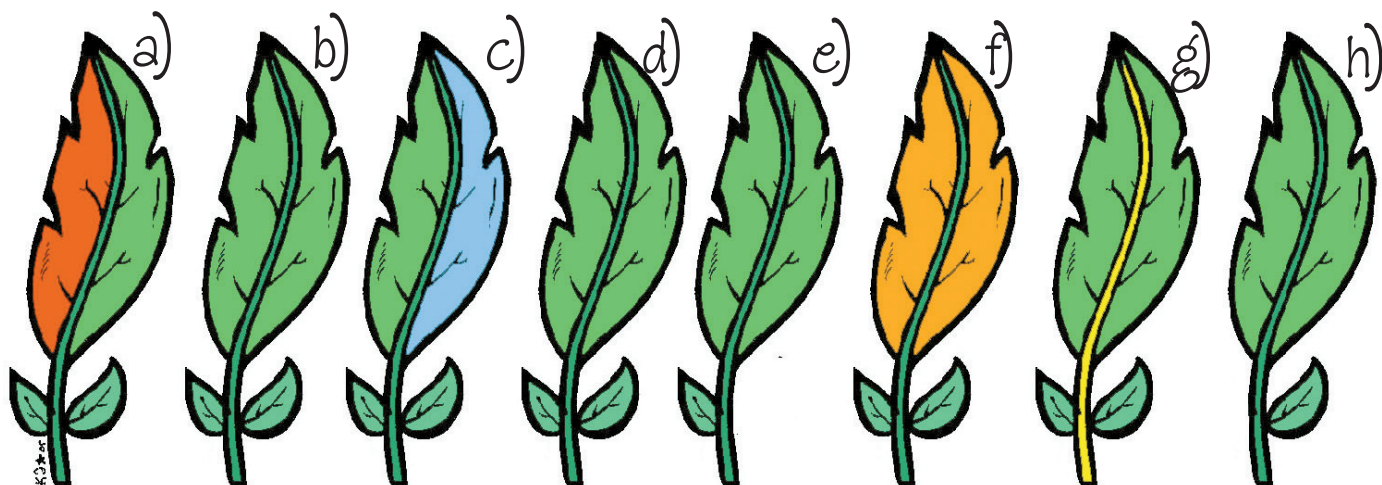
2 Hizki salda

Hizki betetako zopa prestatu du Fermin sukaldariak. **Non** ezkutatu ote ditu lapikoko hitzak?

3

Bikiak

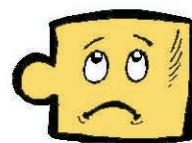
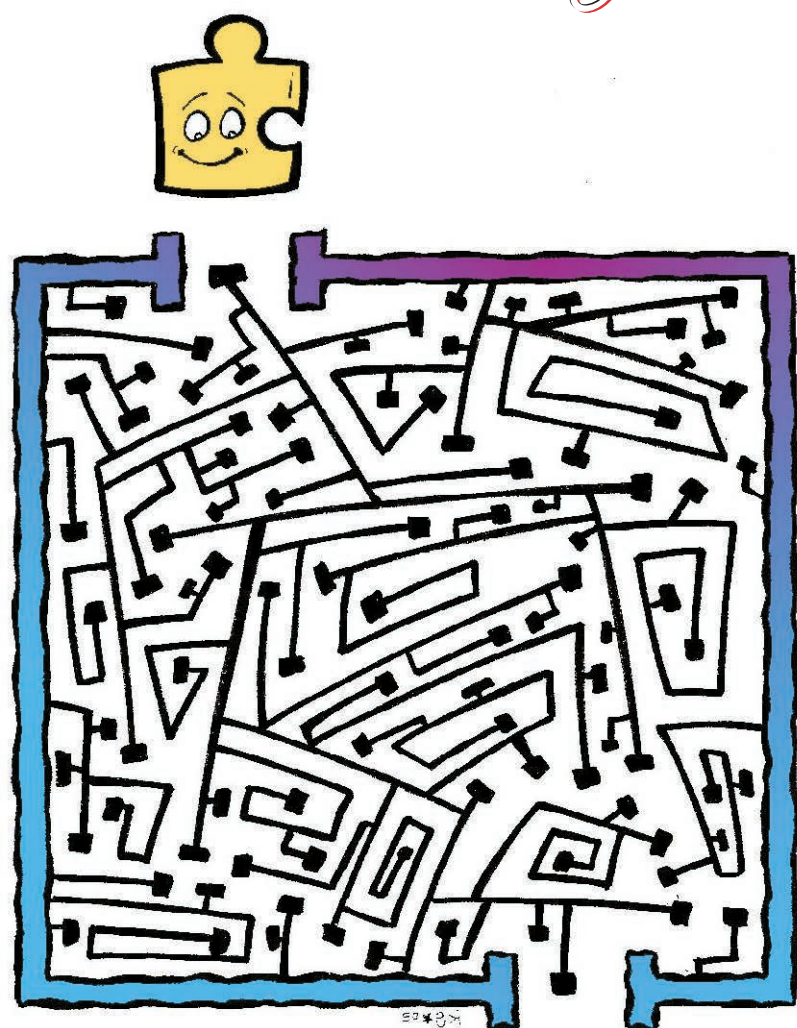
Basoan topatu dituen hostoak jasotzen aritu da Amaiur. **Bi** hosto berdin-berdinak jaso ditu. Zein?



-pasak

4 Sinonimoekin jolasean

Esanahi bereko puxikak binaka jarri behar ditu Loreak. Lagunduko al diozu lan horretan?



5 Labirintoa

Makur piezak alde egin duenetik, triste daude gainerako puzzleko pieza guztiak. Zein da bi piezak lotzen dituen bidea?

Erantzunak: 1.-Arrantzale, aholkulari, askatasun, arraunlari eta ihesaldi. 3.-B eta D. 4.-Eskusari-eskupeko, kobazulo-haitzulo, merkatari-salerosle, burugogor-tematsu eta anker-krudel.

Joko dibertigarri bat proposatu nahi dizuegu, eskolako kideekin edo lagunekin kanpaldi batera joaten zareten egunerako

Ilunpeko zaindaria

1 Jokatzen hasi aurretik, jokoaren eremua finkatu behar da. Zuhaitz artean lauki bat irudikatuko dugu, sokak erabiliz. Laukia alderik alde 3 bat metro neurtuko ditu. Soka lurretik metro eta erdira lotu behar dira. Horixe izango da jokoko ringa.

2 Jokalari bat eskuargiarekin sartuko da ringaren barrura. Gainerako jokalaria kanpoan geratuko dira. Ringaren barruan dagoen zaindaria izango du soilik eskuargia; besteek ringaren barruan utzi beharko dute.



3 Jokoa hasi orduko, ring barrura sartzen saiatuko dira ringetik kanpora dauden jokalaria. Zaindaria adi-adi egon beharko du, eta jokalaria eskuargiarekin seinatzen dituen bitartean haien izenak esango ditu, ozen, beren tokietara itzul daitezten.

4 Zaindaria jokalariren bat ikusten ez badu edo haren izenez deitzen ez badiu, jokalaria aurrera jarraituko du. Jokalariak aurpegia estal dezakete edo euren artean arropaz alda daitezke, zaindaria ezağut ez ditzan.

5 Jokalariren batek ring barrura sartzea lortzen badu, zaindaria bihurtuko da, eta beste jokalaria atzematen saiatuko da.

6 Jokalari guztiek ring barrura sartzea lortzen dutenean amaituko da joko.