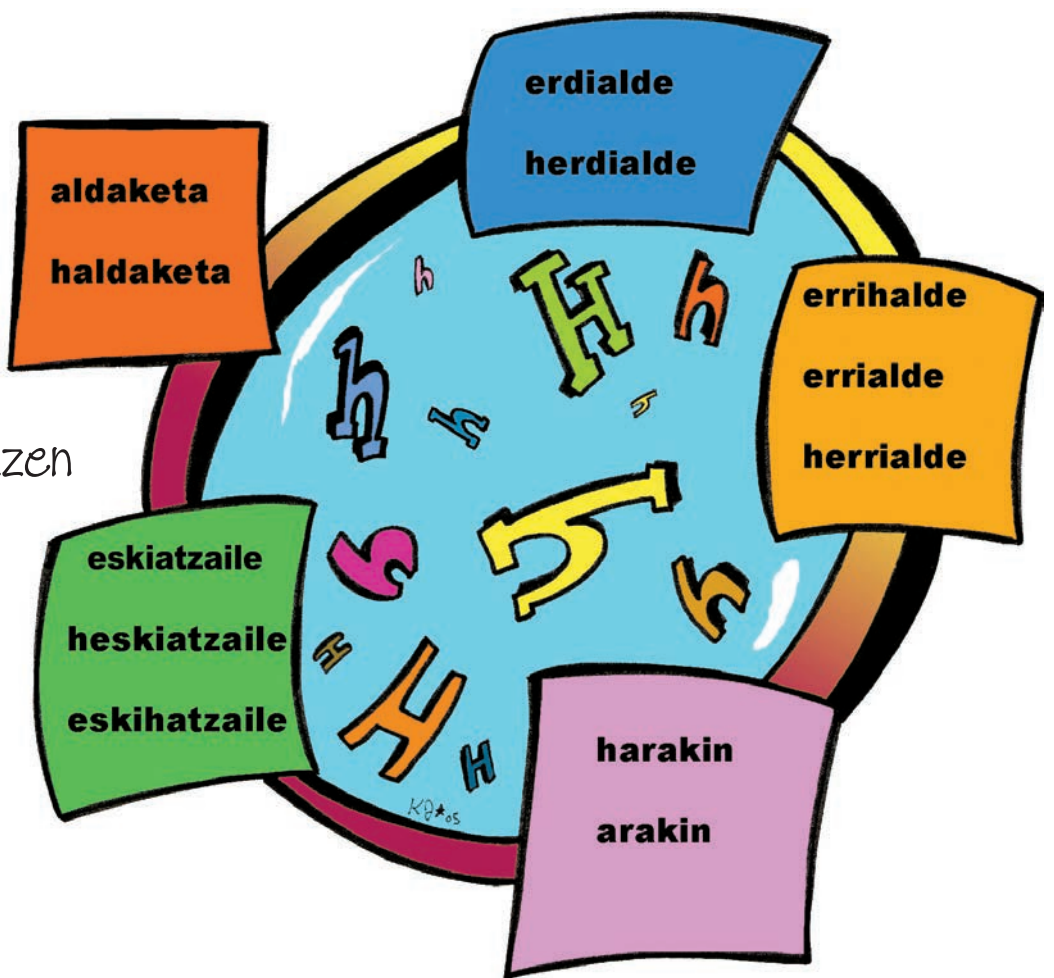


Denbora-

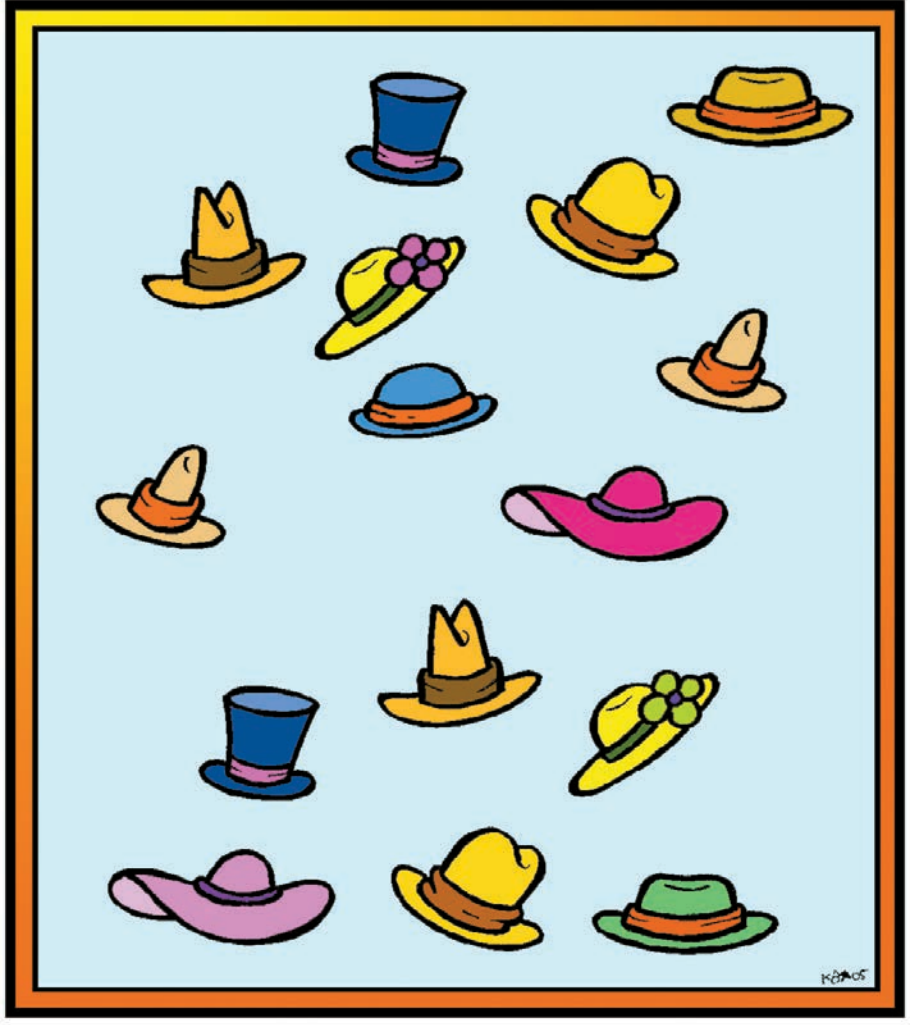
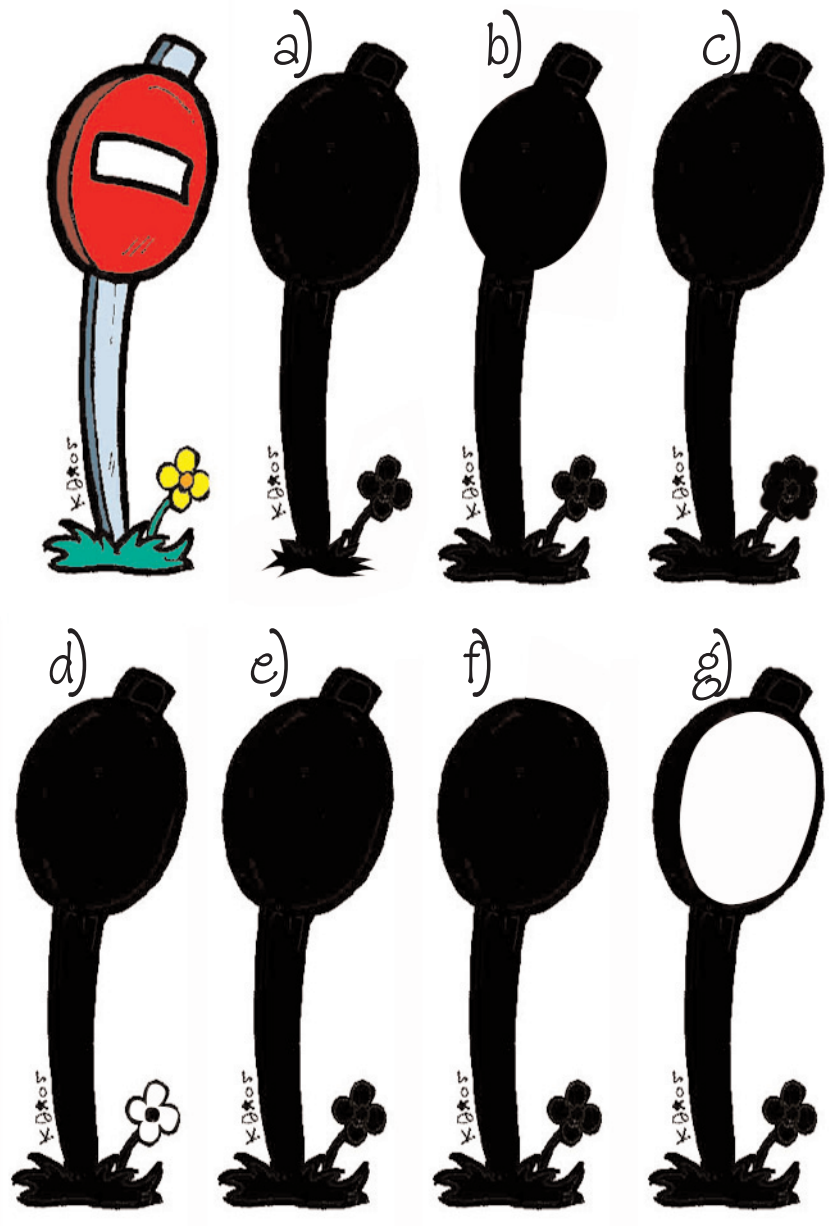
1 Hitz zuzenaren bila

Idazlana amaitzeko bost hitz hauek zuzen idaztea falta zaio Naiarari. **Nola idazten ote dira?**



2 Itzalak

Saioaren etxe aurrean marrazkiko seinalea ipini dute. **Itzal hauetatik zein ote da seinalearena?**



3 Aurkitu irudian

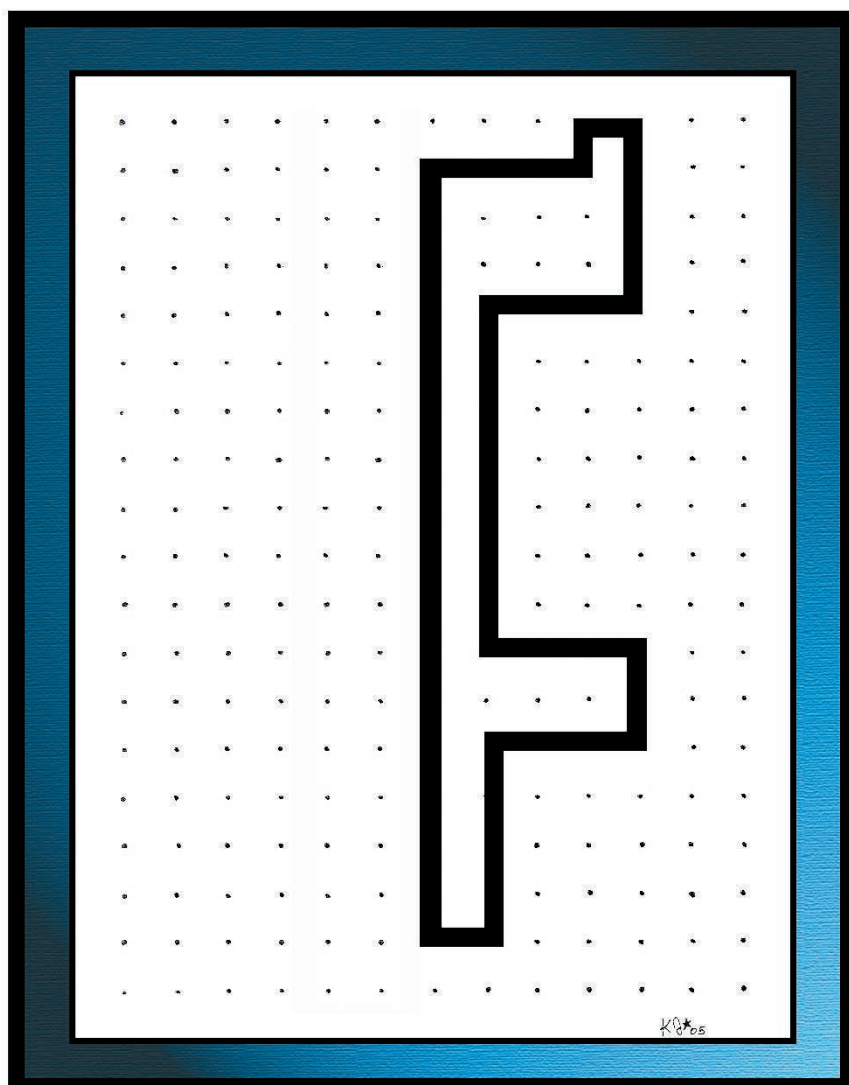
Juneren izebak kapelak egiten ditu. Begira zenbat egin dituen! Baina arretaz begiratzen baduzu, **bi kapela pare berdin daudela ikusiko duzu. Zein?**

- pasak

4 Hitzekin jolasean

Hitzak atzekoz aurrera idaztea eta irakurtzea zein zaila den! Ezkerrean agertzen diren hitzak eskuinean bilatuko al zenituzke?

1	bihurrikeria	elazokniaj
2	kalbario	nusatodnes
3	jainkozale	oirablak
4	zaldun	nuzikamsa
5	asmakizun	nudlaz
6	sendotasun	airekirruhib



5 Simetriak

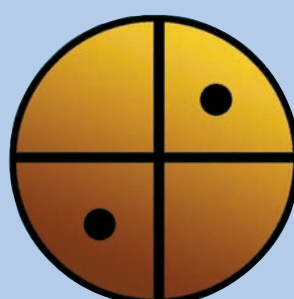
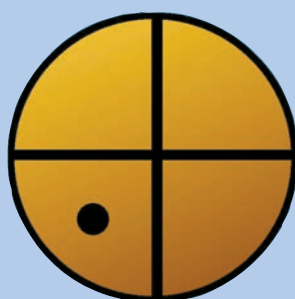
Lanak erdi eginda uzteko ohitura txarra du Landerrek. Amaituko al duzu Lander egiten hasi den irudia?

Erantzunak: 1.- Erdialde, herrialde, harakin, eskizatzaille eta aldaketa. 2.- e. 4.- 1-f, 2-c, 3-a, 4-e, 5-d eta 6-b.

Lu-lu

Aspaldiko joko hawaiarra da Lu-lu. Garai batean harri bolkaniko lauekin jolasten zen. Sortu zure fitxak, jaurti, eta ea zenbat tanto lortzen dituzun!

1 Jolas honetan aritzeko lau fitxa behar dira. Fitxarik ez badugu, kartoiarekin egin ditzakegu. Fitxaren alde bat arkatz markatzailearekin margotuko dugu (marrazkian bezala); bestea, hutsik utzi behar da.



2 Partida hasi aurretik, zenbat tantotara jokatuko den zehaztu behar da jokalarien artean. Jokalariek, banaka, lau fitxak jaurtitzen dituzte. Jaurtiketa bakoitzean lortutako puntuak kontatu behar ditu jokalaria. Fitxa bat buruz behera geratzen bada, fitxa horrek zero puntu balioko du, eta hurrengo jokalaria jaurtiko du fitxa hori. Lortzen dituen puntuak hurrengo jokalaria izango dira, noski.

3 Jokalariren batek jaurtiketa batean 10 puntu lortzen baditu, berriro botako ditu fitxak.

4 Finkatutako puntuak lortzen dituen lehen jokalaria izango da garailea.