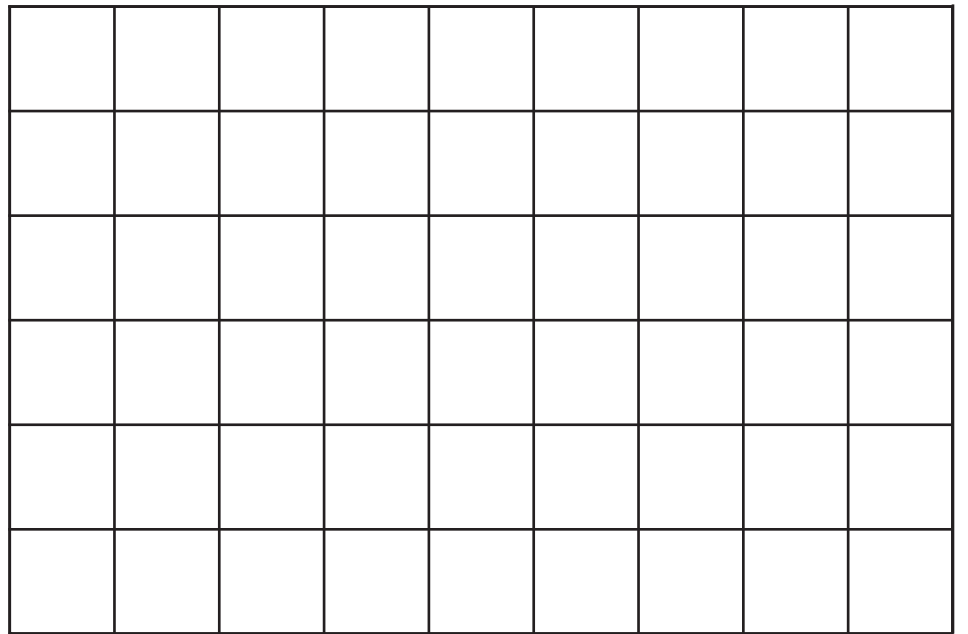
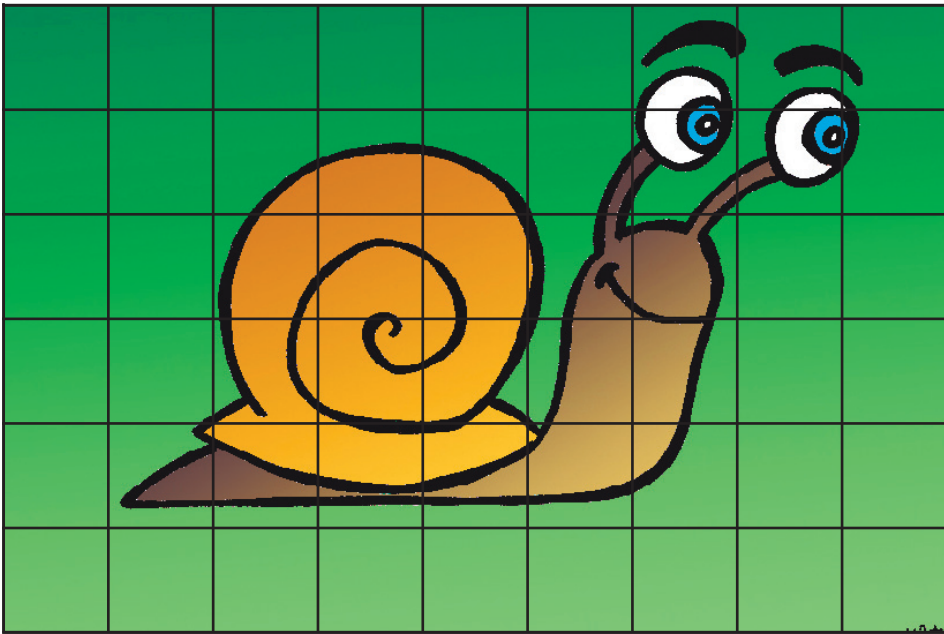


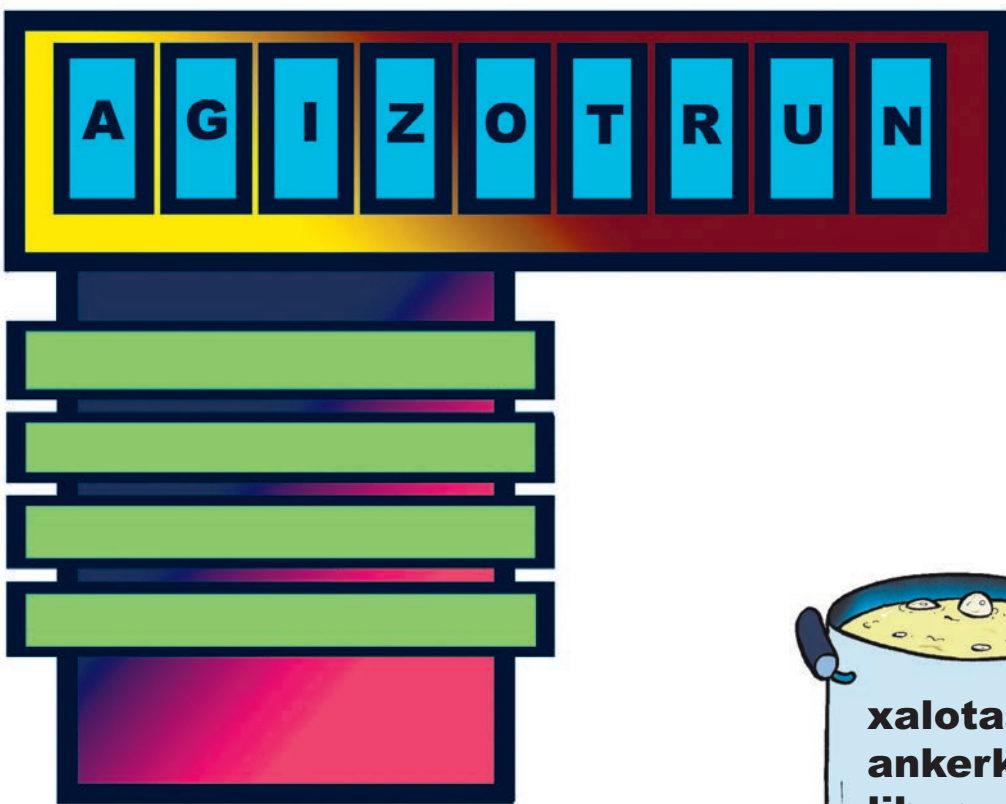
# Denbora-

## 1 Kopiatu laukiz lauki

Lorategian aurkitu duen barraskiloaren marrazkia bidali digu Jonek. Irudia eredutzat hartuta barraskilo bera marrazteko gai izango al zinateke?



## 2 Hitzekin jolasean



Ikasleen artean bederatzi hizki aukeratu eta orri batean idatzi dituzte. Hizki horiek kontuan hartuta ahalik eta hitz gehiena osatzea da zure lana.

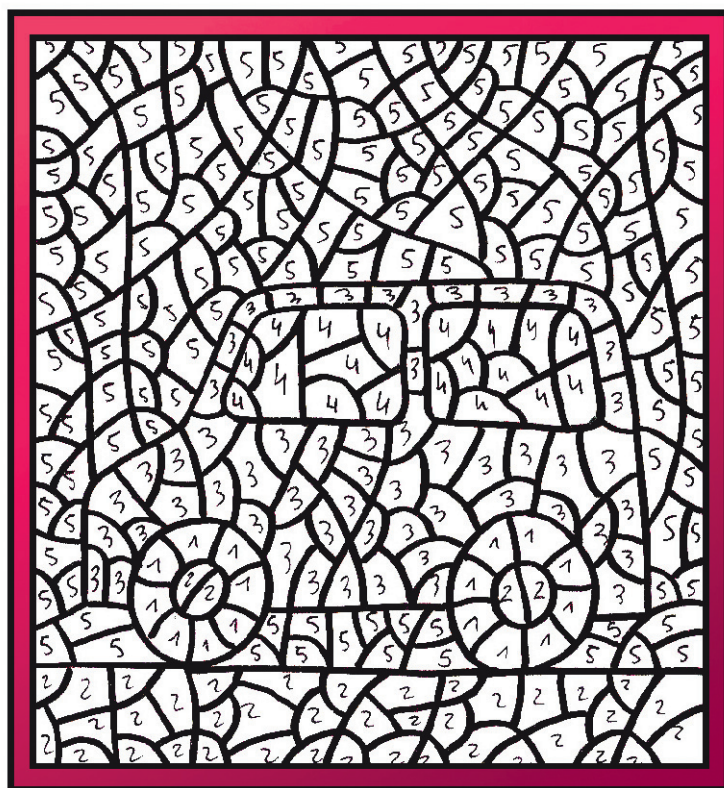


## 3 Hizki salda

Hiztegia ireki, eta lapikoan dauden sei hitzak aukeratu ditu Peruk. Ondoren, hizkien artean nahastu ditu. Non ezkutatu dituen ikusten al duzu?

# -pasak

## 4 Margotu eta asmatu

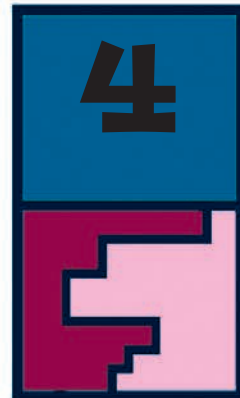


Kiroldegira joan behar duela erabaki du Saioak. Baina zein garraiobide erabili du horretarako? Margotu laukiak, eta jakingo duzu.

1. Beltza
2. Grisa
3. Gorria
4. Urdina
5. Orlegia

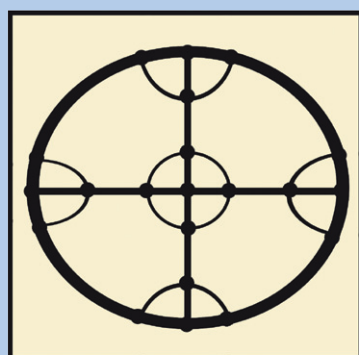
## 5 Sarrailek

Galdutako giltza eskolan aurkitu du Enarak. Beraz, ganbarako bi giltza dauzka orain. Multzo honetatik zein dira ganbarako giltzak?

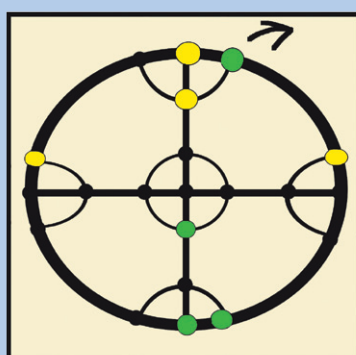


ERANTZUNAK: 4.-Autoa. 5.-Bigarren eta bosgarren giltza.

## Fitxak jan eta jan



Begiratu ongi non kokatzen duzun fitxa, aurkariaren fitxak inguratzen dituzun aldiro puntuak eskuratuko baitituzu



**1** Jolasean hasi aurretik, marrazkian agertzen den taula marraztu behar da, kartoi mehe batean. Kanpoan jolasten ari bagara, lurrean marraztu dezakegu.

**2** 20 fitxa hori eta beste 20 berde erabiliko ditugu jolas honetan. Jokalari bakoitzak

zein koloretako fitxekin jokatuko duen aukeratuko du. Partida norik hasiko duen ere erabaki behar da.

**3** Jokalari bakoitzak, txandaka, taularen puntu batean ezarriko du bere fitxa.

**4** Jokalari batek aurkariaren fitxaren bat edo batzuk inguratzea lortzen duen aldiro, fitxak joko kanpo geratuko dira. Baina noiz daude fitxak inguratuta? Inguruko hutsuneetara mugitzeko modurik ez dutenean.

**5** Fitxa guztiak kokatuak edo hutsune guztiak beteta daudenean amaituko da partida.

**6** Aurkariaren fitxa gehien eskuratu duen jokalaria irabaziko du partida.