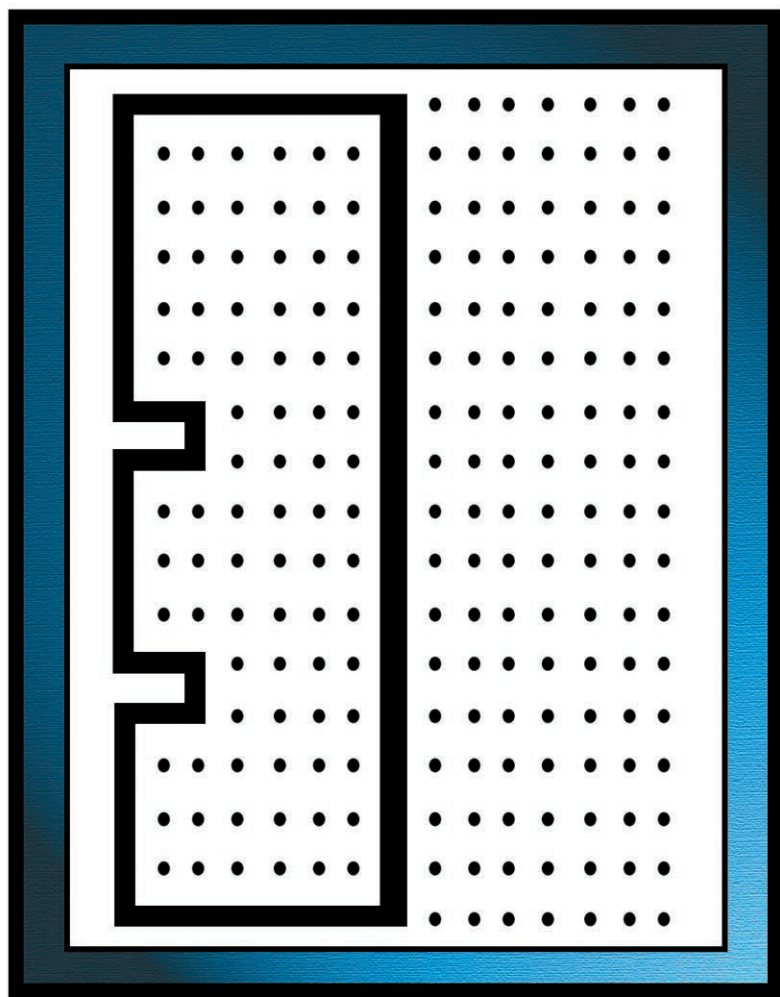
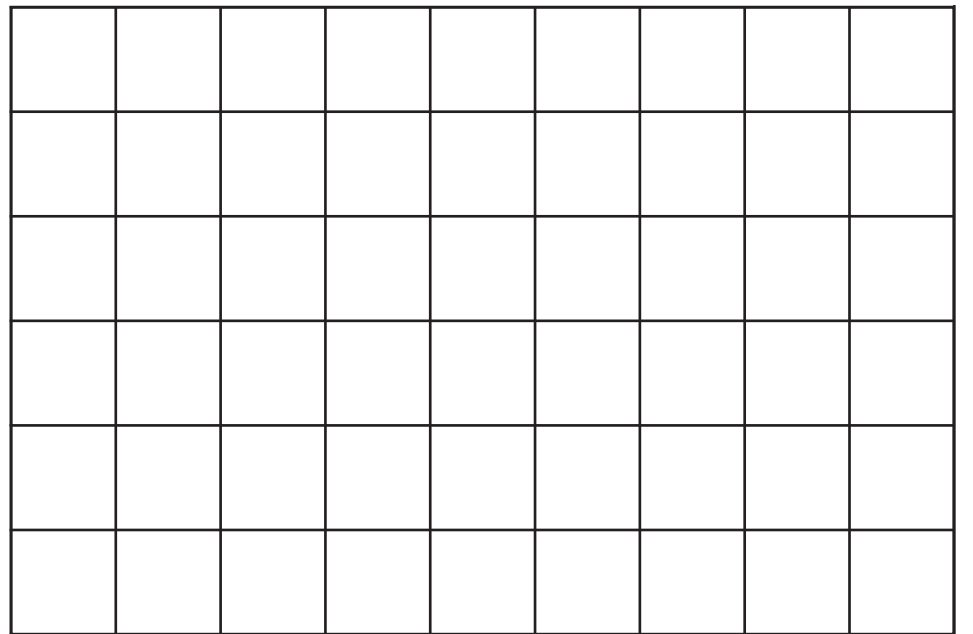
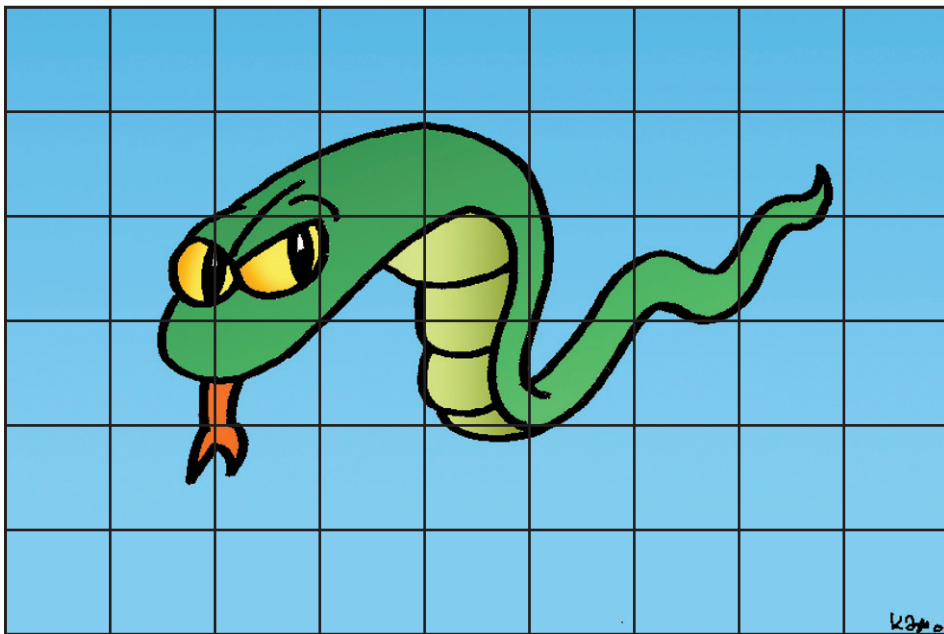


Denbora-

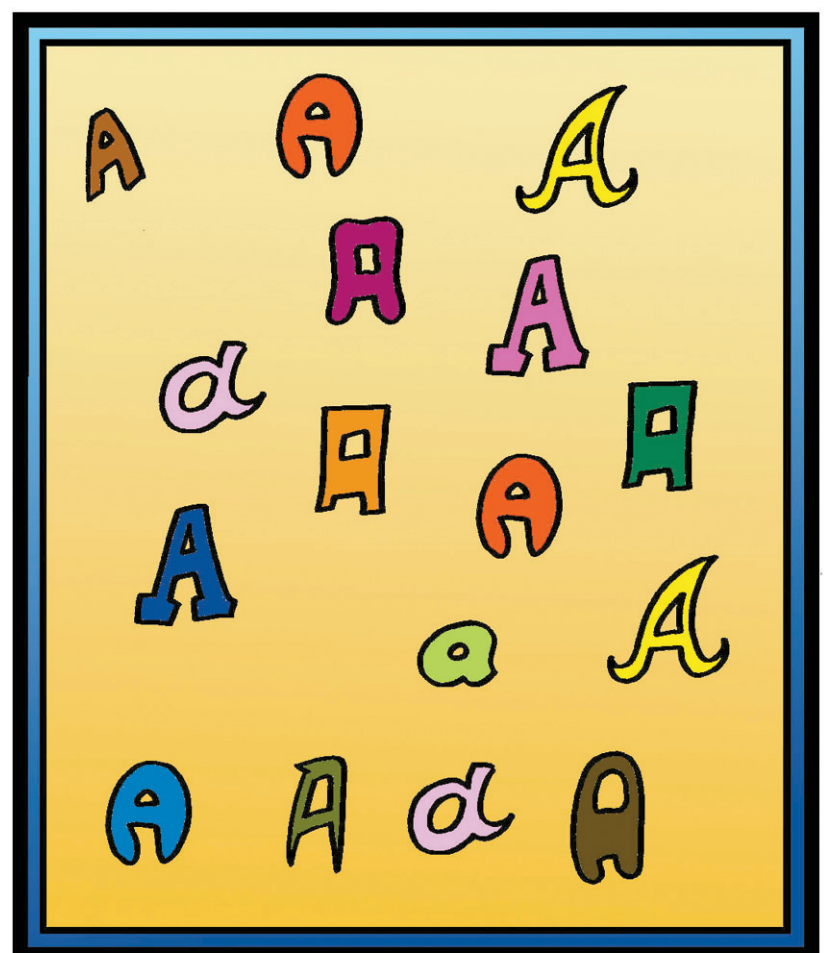
1 Kopiatu laukiz lauki

Krixpin sugeak ez du gustuko argazkietan ateratzea; hala ere, marrazki bat egiten utzi digu. Krixpin marrazteko gai izango al zinateke?



2 Aurkitu irudian

Ludotekako haur bakoitzak modu batera idatzi du A hizkia. Idazteko hiru modu, ordea, errepikatu egiten dira. Zein?



3 Irudi simetrikoa

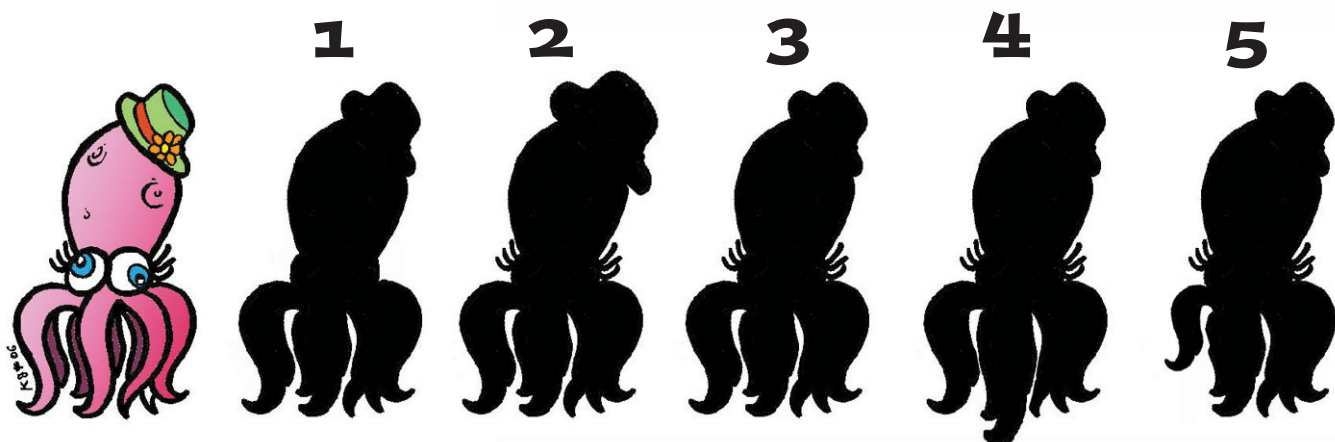
Mikel irakasleak erdi eginda dagoen marrazki bat eman die ikasleei. Marrazkiaren beste erdia marraztu behar dute haiek.

Marraztu zuk ere!

-pasak

4 Itzalak

Karmentxo olagarro apainak gustuko du kalean ibiltzea



egun eguzkitsuetan.

Eguzkiak
sortutako itzal
hauetatik zein da
Karmentxorena?



5 Antonimoekin jolasean

Irin zaku bakoitzak hitz bat du idatzia.

Aurkako esanahia duten zakuak

binaka jarri behar ditu Mikel okinak.

Nola sailkatu ditu, beraz?

ERANTZUNAK: 4.-3a. 5.-Tentelkeria-zentzutasun,
zabaltasun-estutasun, hurreean-urrun, pena-poza eta
samintasun-poztasun.

Kono

Hartu ongi kontuan nora mugitzen duzun fitxa; behar ez den lekuan utziz gero, aurkariak jango zaitu

1 Orri batean marrazkian agertzen den taula marraztea da jolastu aurretik egin beharreko lehen lana. Jokorako bi koloretako zortzina fitxa behar dira (8 gorri eta 8 berde, esaterako). Jokalari bakoitzak zein fitxarekin jokatu nahi duen erabakiko du. Partida norik hasiko duen ere erabaki behar da, noski.

2 Aurkariaren fitxa jateko, norberaren koloreko fitxaren gainetik salto egin eta aurkariaren fitxaren gainean ezarriko da fitxa. Kasu horretan, aurkariaren fitxa kanporatua gertatuko da. Jokoa hasi

aurretik hutsune guztiak beteta daudenez, fitxa bat janean hasiko da jokoa.

3 Fitxak jan ahala, taulan hutsuneak sortzen hasiko dira. Fitxak lerro zuzenak eginez mugitu behar dira.

4 Fitxa bat aurkariaren fitxekin inguratua gertatzen denean, jokatik kanporatua gertatuko da.

5 Aurkariaren fitxa guztiak jatea lortzen duen lehen jokalaria izango da jokoko garailea.

