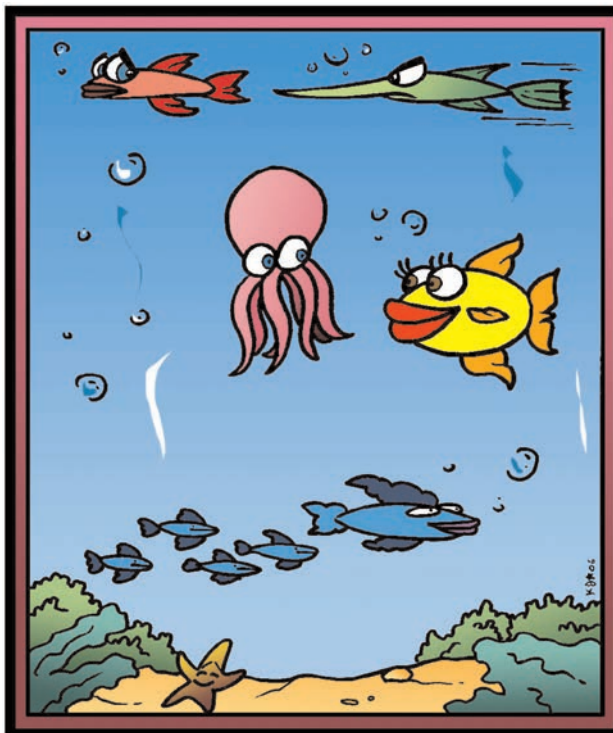


Denbora-

1 Ezberdintasunak

Donostiako Aquariumean egon da Intza gurasoekin, eta makina bat argazki atera du. Guk zazpi aldaketa egin dizkiogu bigarren irudiari. Zein aldaketa?



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

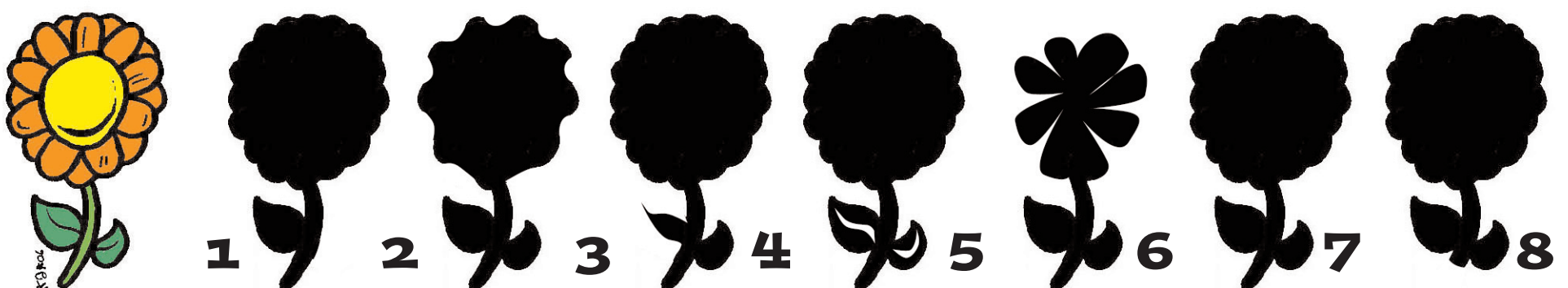


2 Hizki salda

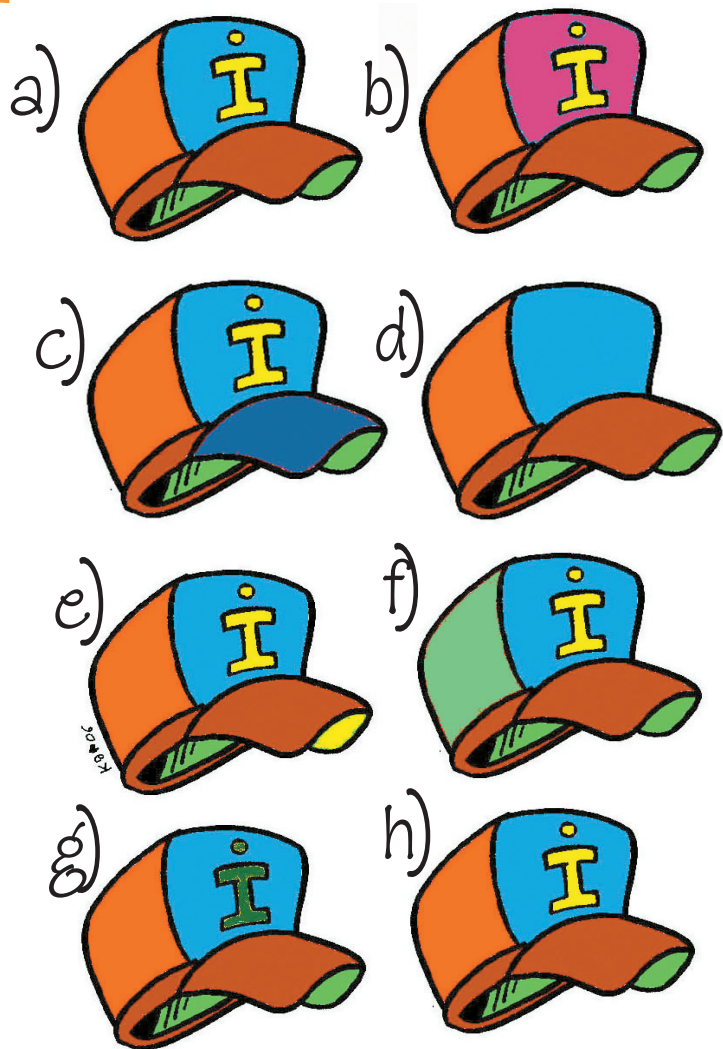
Bertso eskolan erabili dituzten hitzak dira hauek. Behin erabilita, hizkiz betetako zaku batean nahasi ditu Amaia irakasleak. **Non** daude hitz horiek?

3 Itzalak

Udaberria iristeko desiratzen dago Nagore. Bitartean, loreak marraztu eta marraztu ari da. Itzal hauetatik zein da Nagorek egindako lorearena?



- pasak

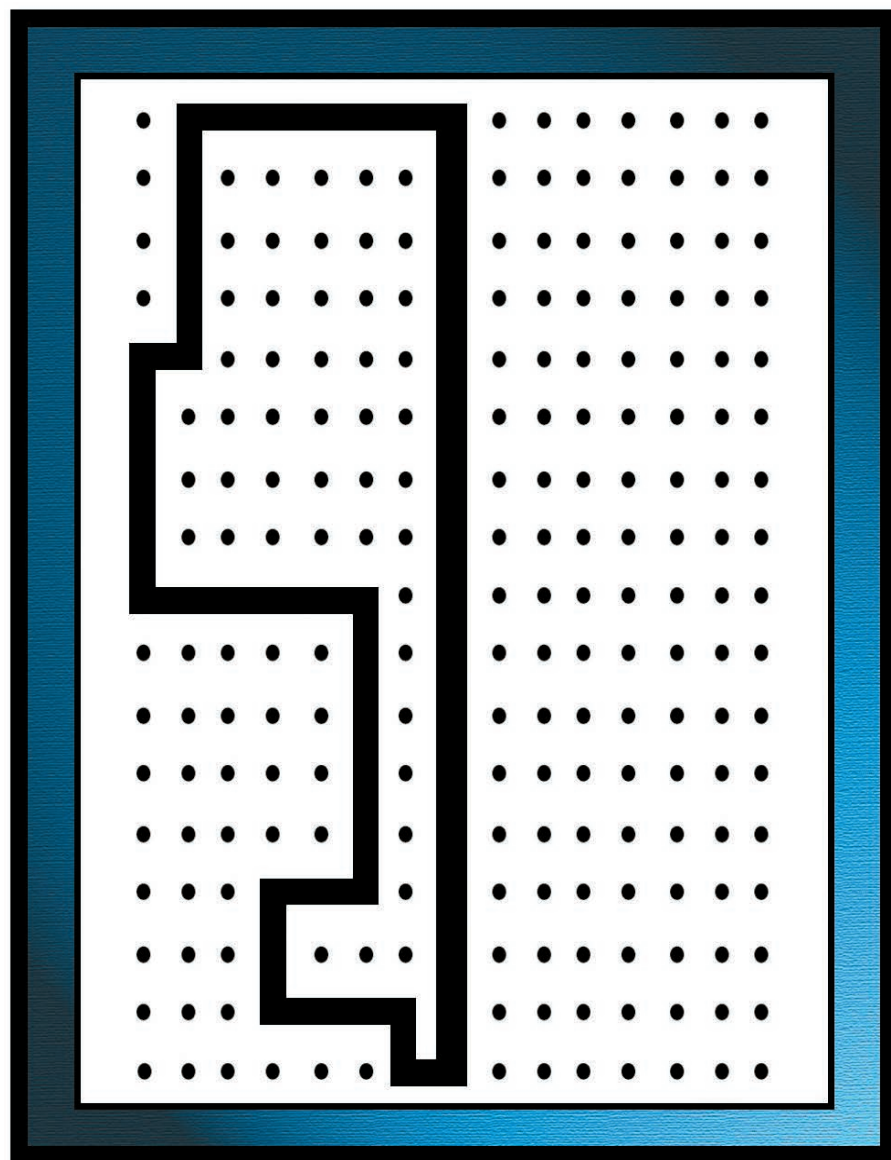


4 Bikiak

Eguraldi beroa hasten denerako bisera berria erosi du Iñakik. Erosi ondoren, bere lagunak berdina duela ohartu da. Zein dira berdinak?

5 Simetriak

Irudi xebreak egiten ditu, gero, Xubanek! Erdia ezabatu egin du. Orain, falta den zatia marraztu behar duzu.

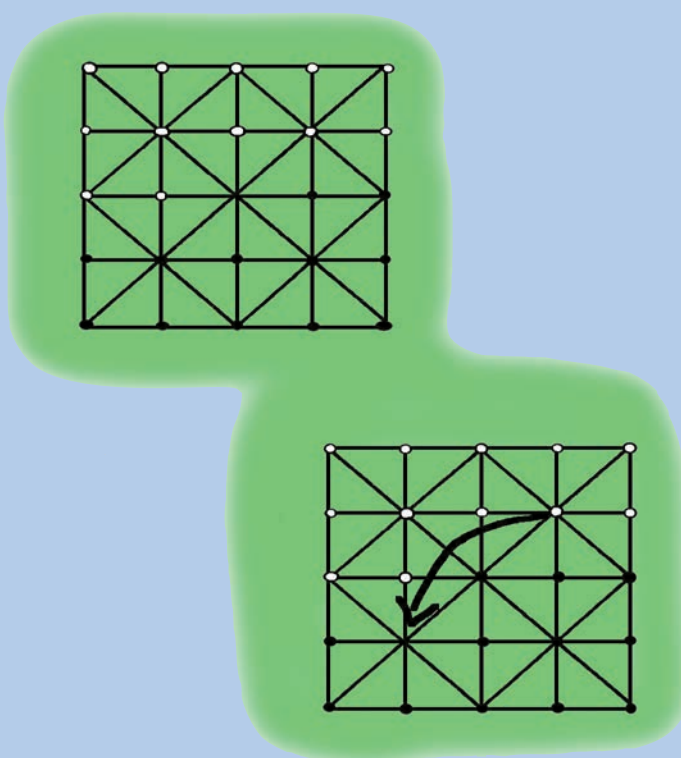


ERANTZUNAK: 3.-7a. 4.-a eta h.

Damak

Duela 3.000 urtetik gora sortu zen joko hau, ekialdean, eta mundu osoan zabaldu da. Dama jokoaren esaten diote leku askotan joko honi.

- 1 Marraztu orri batean irudian agertzen den taula. Kokatu fitxa bakoitza dagokion lekuan. Jokatzeko, 12 fitxa zuri eta 12 fitxa beltz behar dira.
- 2 Jokalari bakoitzak, txandaka, bere fitxak mugituko ditu. Helburua: aurkariaren fitxak jatea.
- 3 Aurkariaren fitxaren bat jateko, fitxa horren gainetik salto egin behar da. Fitxak mugitzeko, taulan marraztutako lerroei jarraitu behar zaie. Aldiko fitxa bat baino gehiago jan daiteke, baina salto bakoitzean ezin



da pasatu fitxa baten baino gehiagoren gainetik; hots, aurkariaren bi fitxaren artean hutsune bat egon behar du, bi fitxak jan ahal izateko.

4 Fitxak ezin dira atzeraka mugitu. Taularen beste aldera iristen den fitxa, aldiz, aldameneka mugitu daiteke.

5 Aurkariaren fitxa gehien lortu dituen jokalaria izango da partidako irabazlea.