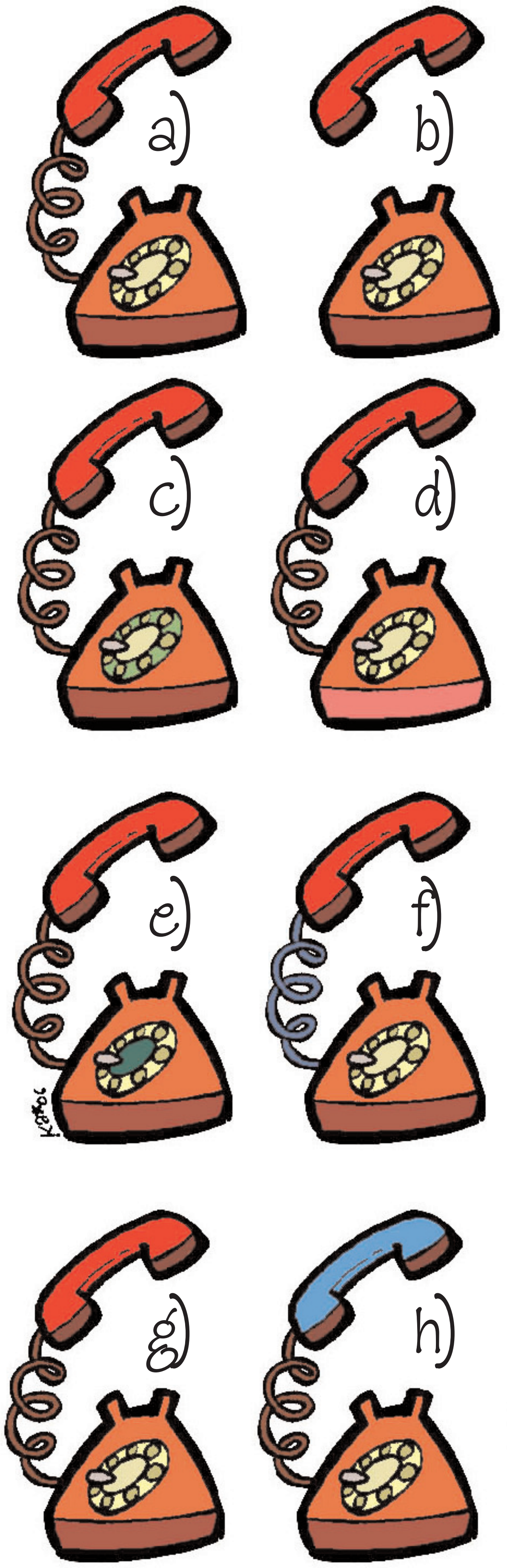
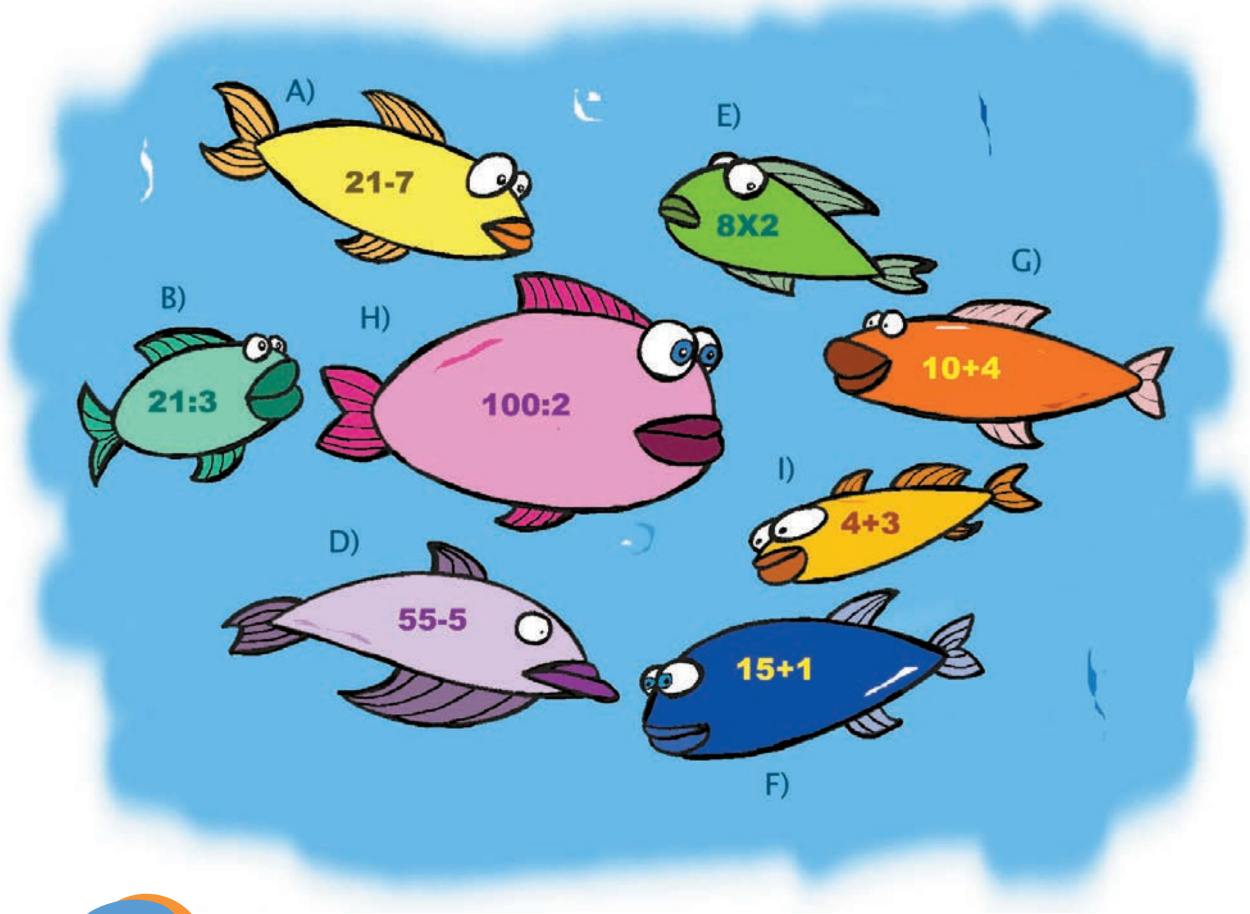
Denbora-

1 Bikiak

Ekiren ama osasun etxeko harreran egoten da lanean. Hona hemen harreran dagoen telefono multzoa. Multzo honetatik bi berdinak dira. Zein?





2 Lotu bikoteak

Arrain familia bakoitza zenbaki baten jabe da. Hori kontuan izanik, egin eragiketak, eta jarri binaka emaitza bereko arrainak.

3 Hitzekin jolasean

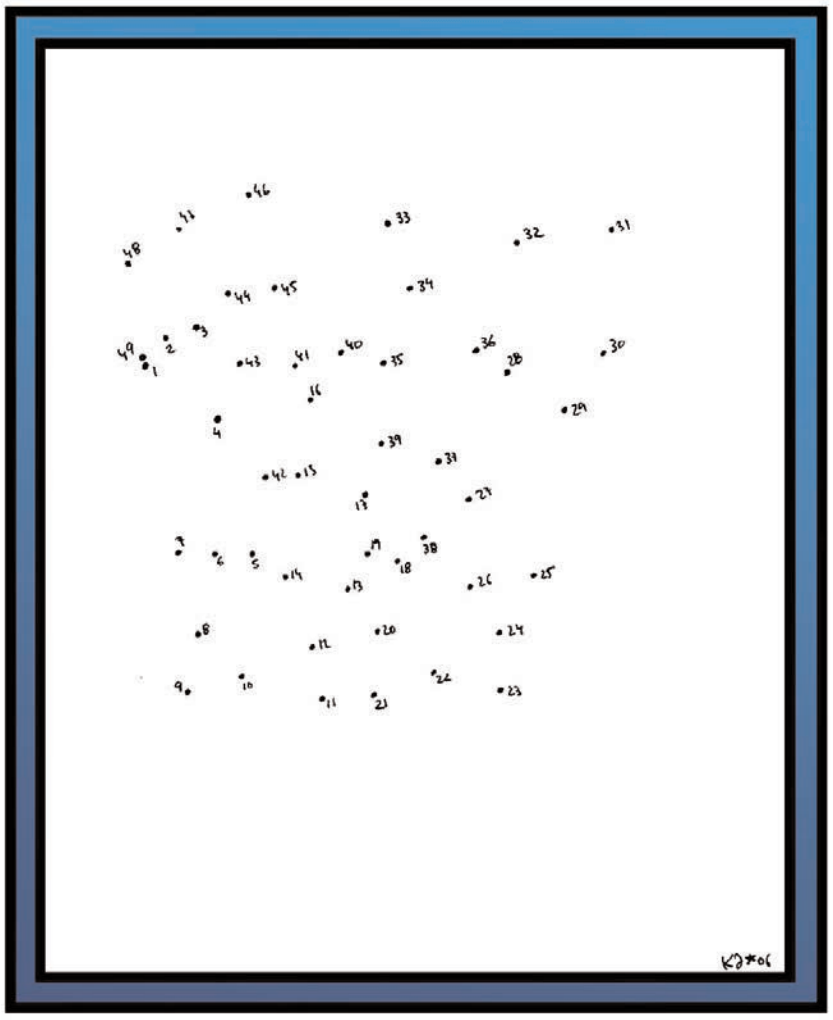
Hiztegitik aukeratu dituen hainbat hitz alderantziz idatzi ditu Saraik. Lotu zuzen (ezkerretara) eta alderantziz (eskuinetara) idatzita dauden hitzak.

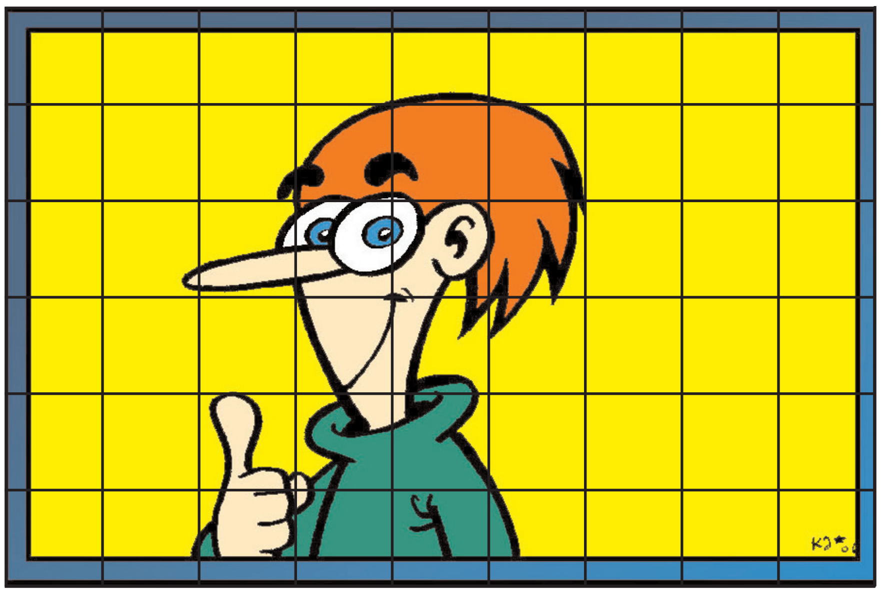
1	ZAPLATEKO	A	STIKIL
2	ASTAKERIA	B	UDLAG
3	GALDU	C	AIREKATSA
4	DISTIRATSU	D	ROKNOK
5	LIKITS	E	USTARITSID
6	KONKOR	F	OKETALPAZ

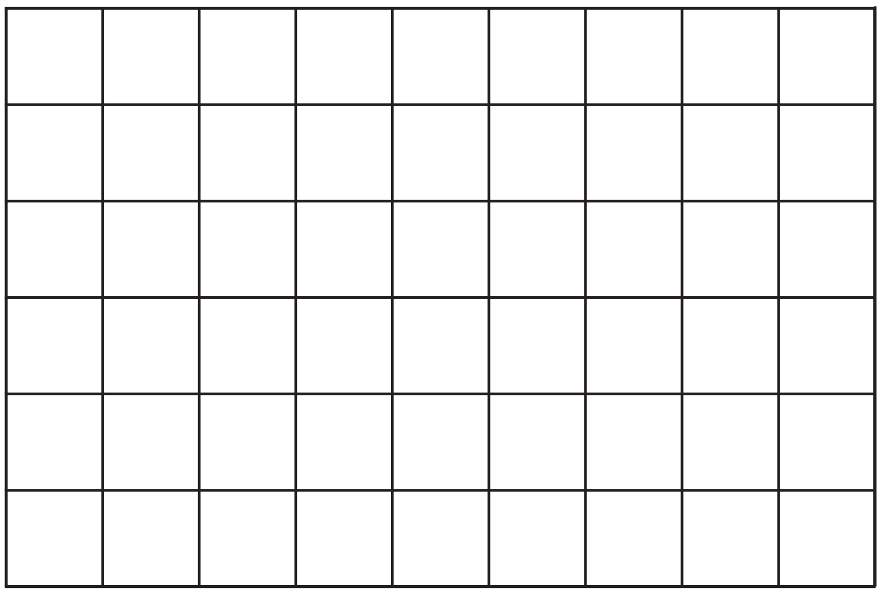
-pasak

4 Lotu puntuak

Peruk arbelean idatzi duen alfabetoa osatzeko hizki bat falta da. Zein den jakiteko, lotu puntuak.







Erantzunak: **1.-** a eta g . **2.-** A-G, E-F, H-D eta B-I. **3.-** 1-F, 2-C, 3-B, 4-E, 5-A eta 6-D. **4.-** W hizkia.

5 Kopiatu laukiz lauki

Xuban lagunaren marrazkia egin du Laidak bere koadernoan. Marrazkia eredutzat hartuta, berdina marraztuko al zenuke?

Jolasa

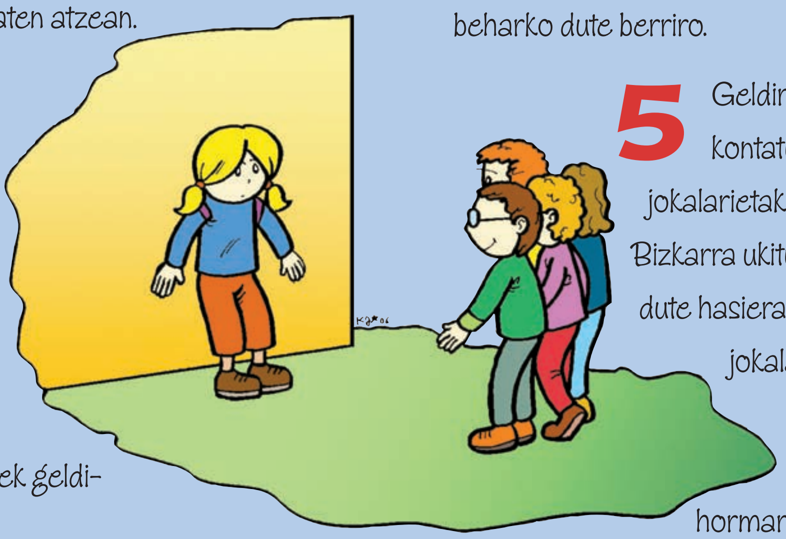
Ikusi makusi

Bizkor ibiltzea, geldirik egoteko gaitasuna izatea eta hanka arinak izatea ezinbesteko ezaugarriak dira joko honetan aritzeko

1 Jokalarietako batek hormaren kontra geratu behar du geldirik, horma aldera begira eta eskuak paretaren kontra dituela. Gainerako jokalariak bizkarrez dagoen jokalaritik hamar bat metrora ezarriko dira, lurrean marraztutako marra baten atzean.

2 Hormaren kontra dagoen jokalaria zenbatzen hasiko da: "1, 2, 3, ikusi makusi". Hori esaten duen unea aprobetxatuko dute gainerako jokalariek hormarantz joateko.

3 Esaldia amaitu orduko, hormari begira dagoen jokalariak beste jokalariak dauden aldera begiratuko du. Hauek geldi-geldirik egon behar dute.



4 Bira eman duen unean geldirik ez zeuden jokalariak edo begira dagoela mugitu diren jokalariak zeintzuk diren esango du horman dagoen jokalariak. Jokalari horiek hasiera puntura itzuli beharko dute berriro.

5 Geldirik dagoen jokalariak behin eta berriro kontatu beharko du, atzetik datorren jokalarietako batek bizkarra ukitzen dion arte. Bizkarra ukitu, eta jokalari guztiak ihesi joan beharko dute hasierako lerrora. Hormaren kontra dagoen jokalariak ihesian doan jokalarietako bat harrapatzen badu, hurrengo partidan preso hartutako laguna jarriko da hormaren kontra.