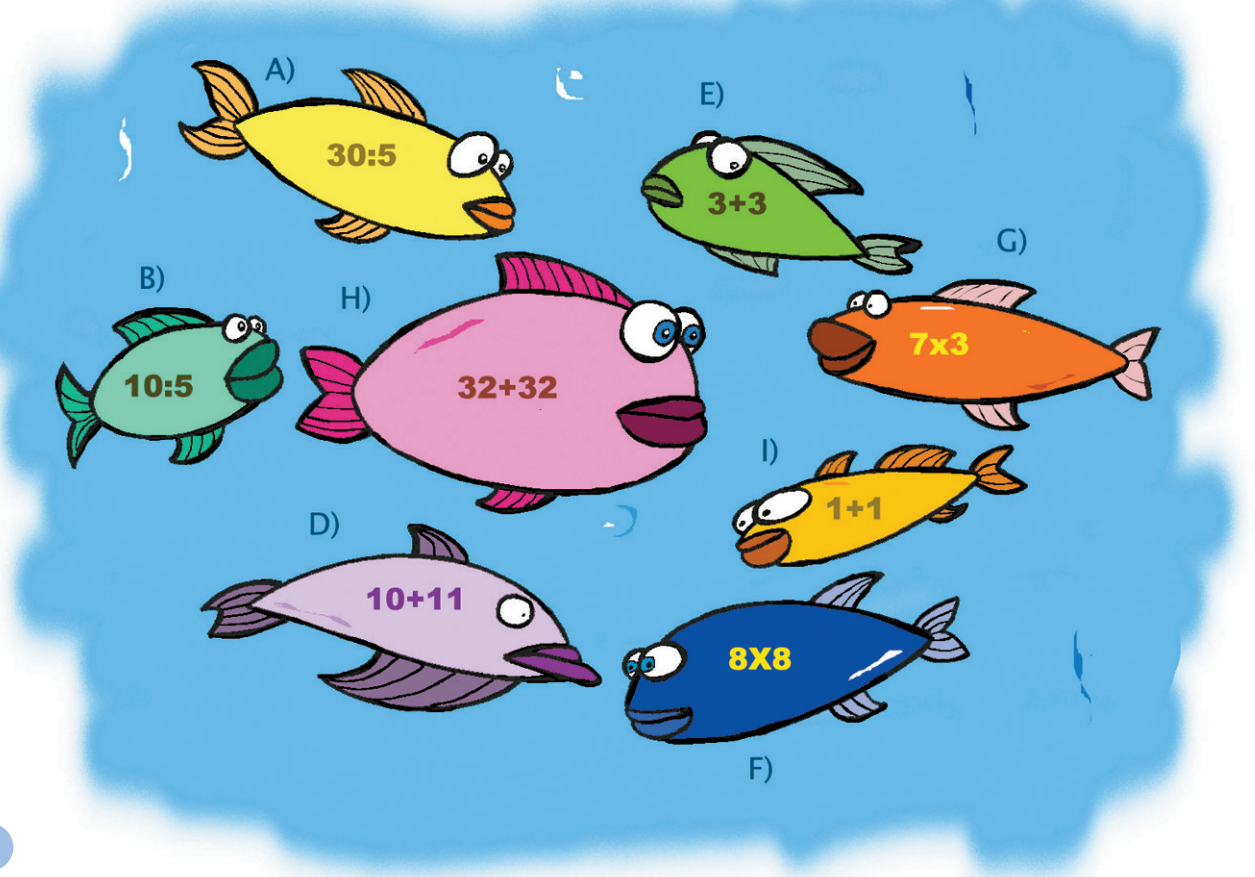


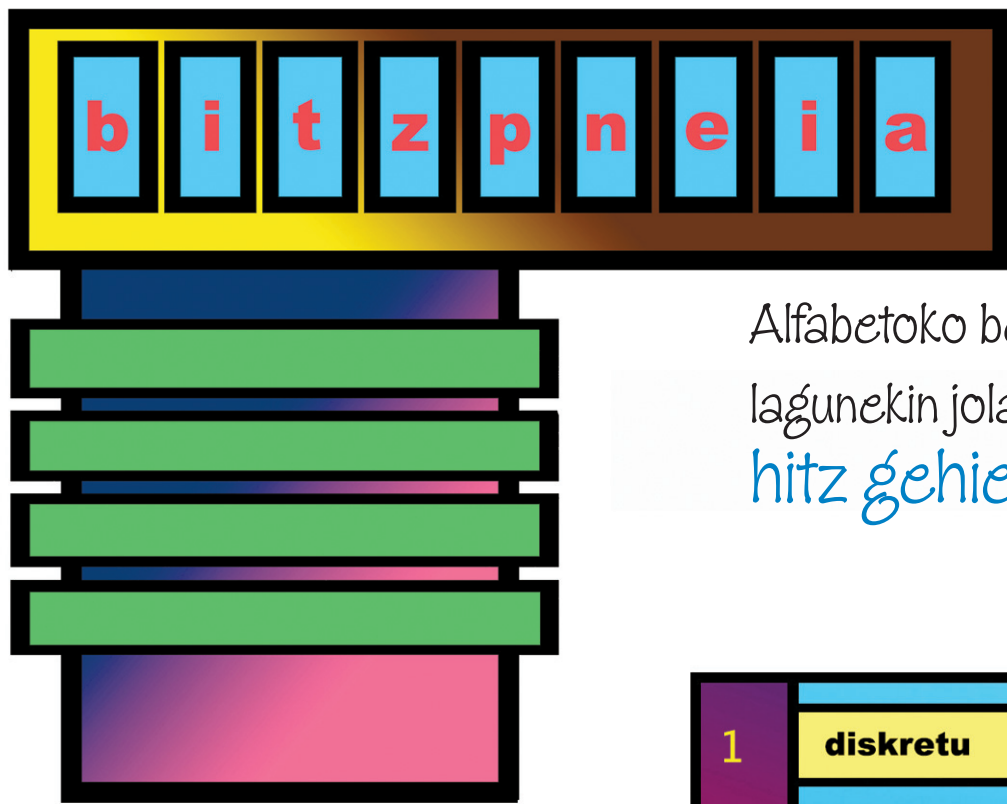
Denbora-

1 Lotu bikoteak

Arrantza lehiaketan eman dute izena Izarnek eta Maitanek. Balio bereko arrainak eskuz arrantzatu, eta ontzi batean sartu behar dituzte, binaka. **Nola sailkatuko dituzte?**



Erantzunak: 1.-A-E, G-D, I-B eta H-F. 3.-I-D, 2.-A, 3.-E, 4.-C, 5.-F eta 6.-B. 4.-Nahigabe-disgustu, dorpe-motel, txakurra-or, amore-maitasun eta eraberritu-berrizatu. 5.-Van Gogh-Herbehereak, Picasso-Espainia, Leonard-Italia eta Dali-Katalunia.



2 Hitzak sortu

Alfabetoko bederatzi hitz hauek aukeratu ditu Idoiak, lagunekin jolasteko. **Hizki horiekin ahalik eta hitz gehien sortzea da laguneren zeregina.**

3 Hitzekin jolasean

Zuzen idatzita zeuden hitzak alderantziz idazten aritu da Karmele arbelean. **Nola idazten dira ezkerreko hitz horiek atzekoz aurrera?**

1	diskretu	A	olpitlum
2	multiplo	B	utarodnoh
3	errukitsu	C	astnefed
4	defentsa	D	uterksid
5	talentu	E	ustikurre
6	hondoratu	F	utnelat

- pasak

4 Sinonimoak lotu

Zabor poltsa bakoitzari hitz bat ipini diote. Hori kontuan izanik, nola lotuko zenituzke esanahi bereko poltsak binaka?

VAN GOGH
PICASSO
LEONARDO
DALI

ESPAINIA
KATALUNIA
ITALIA
HERBEHEREAK



nahigabe

berriztatu

dorpe

disgustu

txakurra

maitasun

amore

motel

eraberritu

or

5 Sagu Jakintsua

Zer dakizu arteari buruz? Ezagutzen al dituzu margolariak? Eta haiek egindako lanak? Ea asmatzen duzun margolari bakoitzaren jatorria zein den.

Jolasa

Seega

Argi ibili non kokatzen dituzun fitxak, aurkaria zure fitxak jateko amorratzen baitago. Fitxak jaten dituen lehena izango da irabazlea

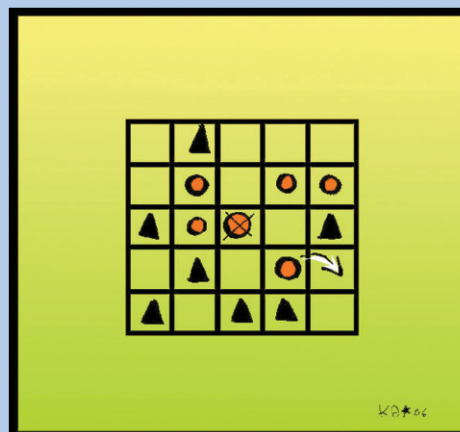
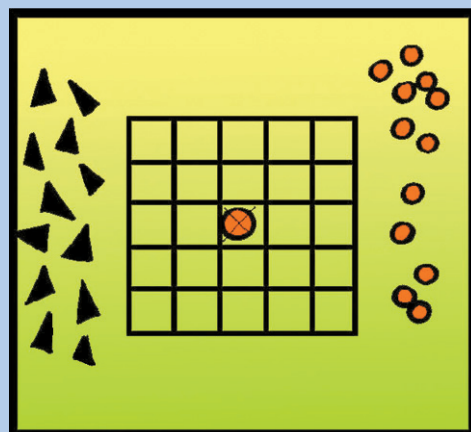
1 Lehenik eta behin, marraztu marrazkiko taula orri batean. Bi jokalarietako zeinek hasiko duen jokia erabakiko da, zotz eginez.

2 Jokalari bakoitzak bi fitxa kokatuko ditu taulan. Erdiko hutsunea libre utzi behar da. Azken bi fitxak kokatzen dituen jokalaria hasiko du partida.

3 Fitxak alboko laukira mugitu daitezke; lauki hori libre bada, noski. Fitxak ezin dira diagonalean mugitu.

4 Jokalari batek aurkariaren fitxa bere bi fitxen artean harrapatzen duenean, fitxa hori jan ahal izango du. Aukera izanez gero, nahitaezkoa da aurkariaren fitxa

harrapatzea edo jatea. Fitxa bat jaten duen jokalaria beste fitxa bat mugitu ahal izango du. Fitxa bat taularen erdian bada, ezin da harrapatu.



5 Jokalari baten fitxak ez atzera ez aurrera geratzen direnean, aurkariak bere fitxak mugitu beharko ditu, bestearen fitxak mugitzeko moduan uzteko.

6 Aurkariaren fitxa guztiak harrapatzea lortzen duen jokalaria izango da garaile.