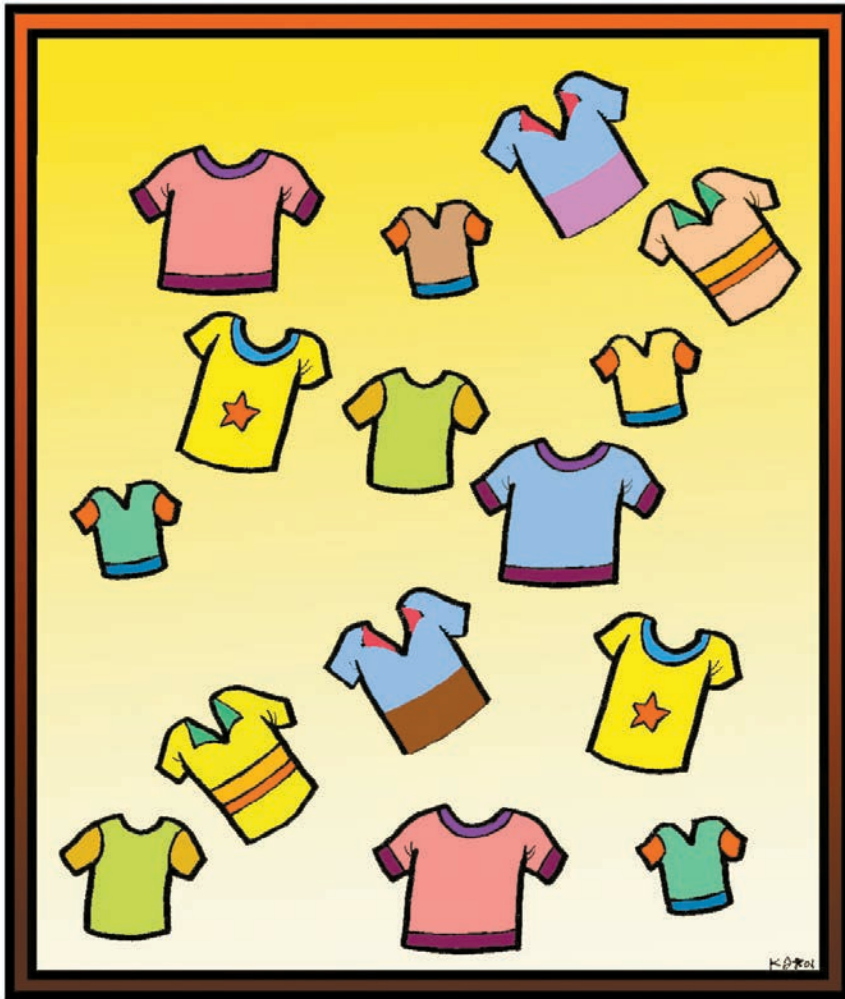
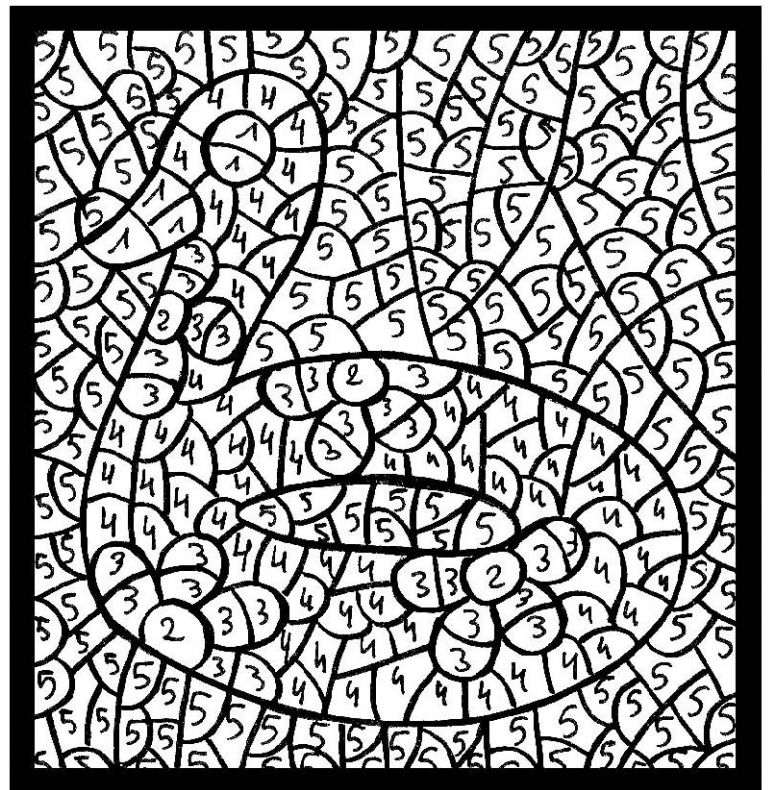


# Denbora-



## 2 Margotu eta asmatu

Izarne hondartzara joan da, baina ezin izan da uretara sartu, zerbait ahaztu duelako. Zer? Margotu lauki bakoitza dagokion kolorearekin, eta jakingo duzu.

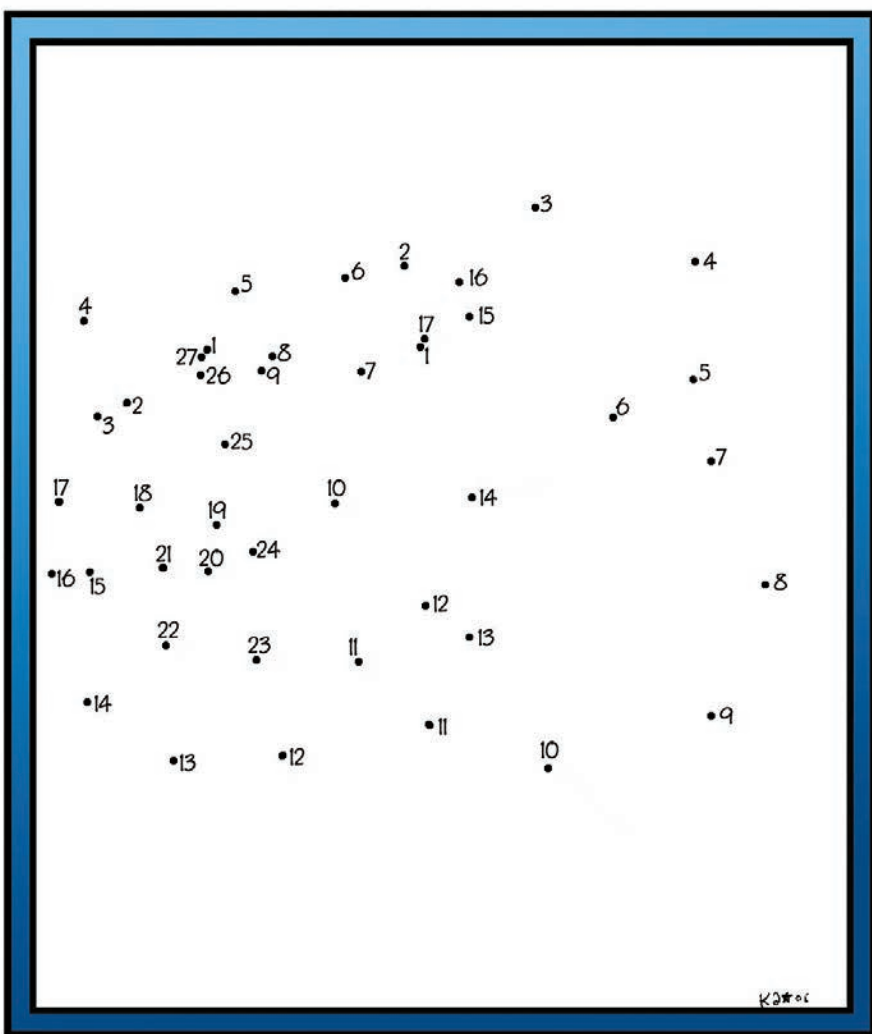


- |            |            |
|------------|------------|
| 1. Laranja | 4. Orlegia |
| 2. Gorria  | 5. Urdina  |
| 3. Horia   |            |

Erantzunak: 2.-Flotagailua. 3.-J eta B hizkiak. 4.-d. 5.-Indartsu, azpijoko, ahulezia, amarru eta aholku.

## 1 Aurkitu irudian

Udalekuetako haur bakoitzak elastiko bat darama soinean. Hiru elastiko mota, baina, errepikatu egiten dira. Zein?



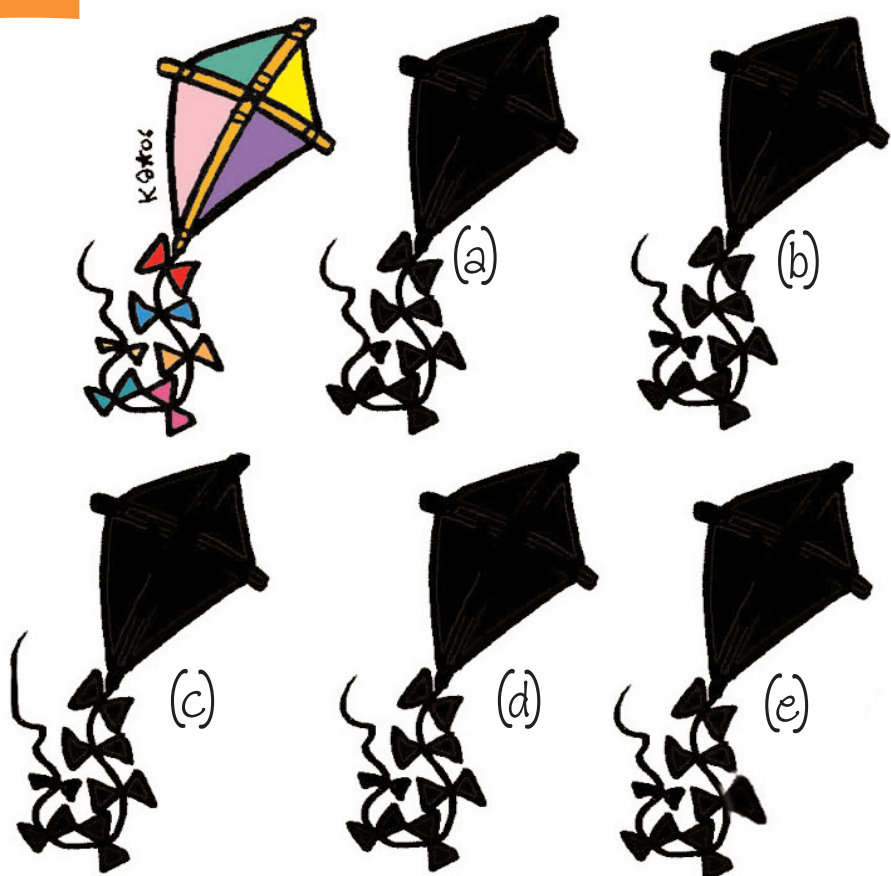
## 3 Lotu puntuak

Mikelek lagun berriak egin ditu udalekuetan. Haien izenak zein hizkirekin hasten diren jakiteko, lotu puntuak.

# - pasak

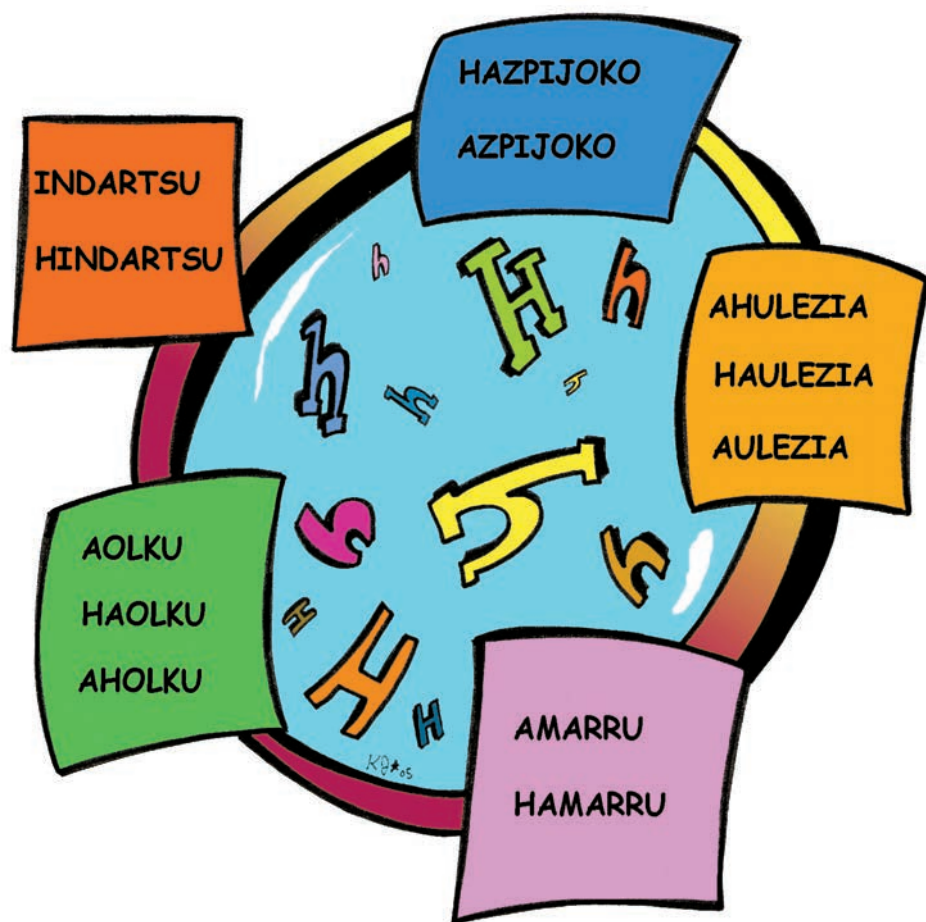
## 5 Aukeratu hitz zuzena

Azpiko hitzak zuzen idazten baditu, izozki bat oparituko diote Ikerri. Lagunduko al diozu izozkia lortzen?



## 4 Itzalak

Ipar haizeak gogotik jotzen duela eta, Xuban eta aita mendira igó dira kometarekin jolastera. Itzal hauetatik zein da Xubanen kometarena?

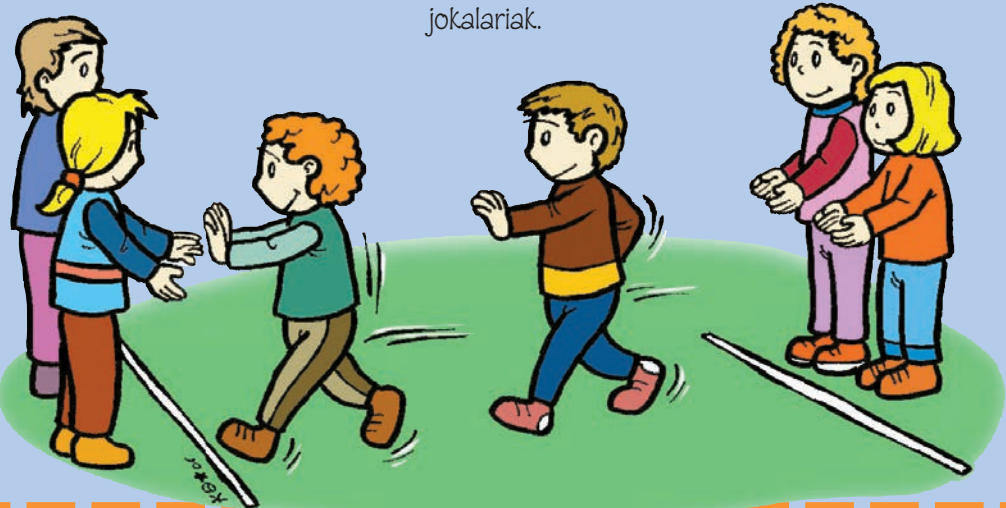


## Jolasa

### Harrapatzen bazaitut!

Hanka arinak eta arreta handia edukiz gero, arrakasta izango duzu joko honetan. Adi aurkariaren mugimenduei!

- 1 Banatu jokalaria bi taldean. Bi taldeek aurrez aurre jarri behar dute, hamar bat metroko distantziara. Marraztu klarionarekin bi lerro lurrean.
- 2 Bi taldeetako norik eta taldeko zein jokalarik hasiko duen partida erabaki behar da.
- 3 Aurkariak dauden lekura joango da partidari hasiera emango dion jokalaria. Eskuak luzatuta eta esku ahurrak gorantz begira ditzuztela jarriko dira aurkako taldeko jokalaria.



- 4 Beste taldeetik etorri den jokalaria aurkari guztien eskuen gainetik pasatuko du bere eskua, ezkerretik eskuinera, eta nahi adina aldiz.
- 5 Une jakin batean, inori ezer esan gabe, esku-zarta bat emango dio aurkako taldeko edozein jokalariri. Ondoren, korrika ihes egingo du bere taldearengana.
- 6 Ihesi doan jokalaria atzetik abiatuko da esku-zarta hartu duen jokalaria. Horren helburua: aurkaria haren taldeko eremuko lerroa pasatu aurretik harrapatzea.
- 7 Harrapatzea lortzen badu, aurkaria bere taldera pasatuko da. Hurrengo partidari, esku-zarta hartu duen jokalaria jokaldia errepikatuko du; hau da, hurrengoan, hura joango da aurkariarengana, eta aurkarietako bati esku-zarta joko dio.
- 8 Ihesaldian aurkaria harrapatu nahian dabilen jokalaria aurkariaren eremura sartzen bada oharkabea, aurkariaren taldeko bihurtuko da.
- 9 Talde bat jokalaririk gabe gertatzean amaituko da partida.